ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX.

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

Contenant les Règles des Jeux de Cartes permis; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc.

Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR; *du Jeu de Whist, par* EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglais; du Jeu de Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*

AVEC FIGURES.

TOME PREMIER.

A LYON,

Chez BALLANCHE père et fils, Imprimeurs-Libraires, aux Halles de la Grenette.

An 10. — 1802.

AVERTISSEMENT

POUR

L'ANCIENNE ÉDITION.

*L'ÉDITION que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux, *est beaucoup plus parfaite que celles qui ont paru jusqu'à présent, puisque l'on a employé tous ses soins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on joue, non-seulement dans les Cours de l'Europe, mais encore à Paris, et dans les principales villes de France : on en a donné les Règles propres, autant qu'elles ont paru justes, naturelles, et conformes à la raison.*

On trouvera, dans cette édition, le Jeu de Quadrille *corrigé, et augmenté du* Médiateur, *du* Solitaire, *de la* Couleur favorite, *du* Médiateur à quatre et à trois, *avec plusieurs décisions nouvelles. Ce livre ne pourrait être qu'imparfait sans ce jeu, qui fait aujourd'hui l'amusement de presque tout le monde, et les délices du beau sexe.*

Le Jeu de l'Hombre, *qui a déjà été imprimé plusieurs fois, est traité ici plus à fond qu'il ne l'a jamais été ; les règles en*

sont plus étendues, et l'on peut dire, à l'égard de quelques-unes, plus judicieuses. Quoique ce jeu soit aujourd'hui négligé, il est cependant sans contredit le plus beau et le plus savant que nous ayons : il aura sans doute quelque jour un retour plus favorable, lorsque le beau sexe cessera de prendre le parti du Quadrille *avec tant de vivacité.*

On trouvera aussi, dans ce Recueil, le Jeu de Piquet *traité d'une manière plus claire et plus conforme à l'usage présent, puisque dans toutes les règles que l'on en donne, on a suivi les sentimens des Joueurs les plus expérimentés.*

Le Reversis, *dont on n'avait parlé que fort succinctement, y est étendu de manière que l'on peut facilement apprendre à le bien jouer, et à résoudre toutes les difficultés qui peuvent survenir en le jouant.*

Tous les autres Jeux qui étaient dans les précédentes éditions, sont traités ici d'une manière toute différente par les corrections et les augmentations qu'on y a faites ; on a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux qui seront reçus avec plaisir par leurs agrémens ; tels sont le Papillon, *la* Tontine, *la* Sizette, *et plusieurs autres qui font l'amusement des honnêtes gens.*

Le Jeu des Echecs *et le* Jeu du Trictrac *y ont leur place ; on a même ajouté la manière de jouer le* Trictrac à écrire : *on y trouve aussi les règles de la* Paume, *du* Billard *et du* Mail, *ces nobles exercices qui ont toujours servi de passe-temps aux personnes du premier rang. Enfin, cet ouvrage n'est rempli que d'honnêtes amusemens à la portée de toutes sortes de personnes ; ce qui donne lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement du Public.*

AVERTISSEMENT

SUR LA

NOUVELLE ÉDITION.

*Cette édition de l'*Académie universelle des Jeux, *revue et corrigée avec soin, est augmentée,* 1. *du Jeu de* Whist, *par* Edmond Hoyle, *traduit de l'anglais, contenant les lois de ce jeu, et des règles pour le bien jouer, avec différens calculs pour en connaître les chances, etc. etc.;* 2. *du Jeu de* Tre-sette; 3. *du Jeu de* Domino, *avec les décisions des meilleurs Maîtres; et enfin, du jeu de cartes appelé* l'Homme de Brou, *qui se joue dans beaucoup de sociétés, et dont les règles n'avaient pas été, jusqu'à ce jour, imprimées.*

LES

LES RÈGLES
DU JEU DE PIQUET,

Avec les Décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

CEUX qui savent le jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux jeux qui se jouent aux cartes, et dont l'on ne s'est jamais lassé comme de la plupart des autres qui ne sont en règne qu'un certain temps, après quoi ils tombent.

Les règles qu'on en a données jusqu'à présent, diffèrent tellement de celles que l'on suit dans les Académies et Maisons où l'on joue ce jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les règles, que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce jeu paraisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon Joueur; car la grande science est de savoir par son jeu ce que son adversaire doit avoir dans le sien, soit par ce qu'il montre sur la table, soit par ce qu'il n'a point, et qu'il pourrait avoir.

Nous tâcherons de donner une idée aussi claire qu'il sera possible de ce jeu, que nous développerons d'une manière à ne laisser aucun doute à ceux qui le savent déjà, sur les coups qui peuvent leur arriver; et pour

en faciliter la connaissance à ceux qui seront bien aises de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous sommes proposée, nous diviserons ce Traité en plusieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu ; l'on verra dans le second la maniere dont se doit faire l'écart, et ce que c'est que les cartes blanches ; dans le troisième, on expliquera ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriémes, Quintes, Sixiémes, Septiémes et Huitiémes ; dans le quatriéme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, et la maniére de jouer les cartes ; et dans le cinquiéme Chapitre, il y aura les différentes manières dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera ensuite une table des Lois ou Règles du jeu, avec les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, sur les coups les plus difficiles, et les raisons qui ont fait établir ces Règles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, et le jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent : les as étant toujours au-dessus des rois, les rois des dames, les dames des valets, etc.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'as qui en vaut onze, et qui, comme il a été déjà dit, emporte toujours le roi : mais il faut pour cela qu'il soit de même

couleur ; et les trois figures, c'est-à-dire, roi, dame, valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer, et en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte, doit donc mêler et donner les cartes le premier ; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les présente à son adverse partie, qui peut mêler, s'il veut, à son tour : en ce cas, celui qui est à donner les cartes, doit mêler une seconde fois, et présenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement : car celui qui les éparpillerait, ou n'en couperait qu'une, serait obligé de recommencer, après que celui qui est à donner aurait rebattu les cartes. Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, et ce sont les deux nombres ordinaires, et jamais à une, ni au-dessus de trois.

Il faut continuer, dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé ; car si par fantaisie on venait à vouloir changer la donne, il ne serait pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les Joueurs en aient eu chacun douze, de manière qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne, et qu'il doit poser sur le tapis, vis-à-vis de son adversaire et de lui : ces huit cartes sont appelées *talon*.

Avant que de passer plus loin, pour donner une idée générale du jeu dans ce Chapitre,

comme nous nous le sommes proposé, il est à propos de faire remarquer que si celui qui donne les cartes, au lieu de n'en donner que douze à son adversaire, lui en donnait treize, ou les prend pour lui; il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé, de se tenir au jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul; mais s'il s'y tient lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier, c'est-à-dire, que le talon n'étant pour lors que de sept, il ne peut en prendre au plus que quatre, et moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après; et si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, et n'en prend que deux; et si l'un des deux Joueurs se trouvait avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que, lorsque dans le talon il y a une carte tournée, soit que le talon soit de sept ou huit cartes, pourvu que le coup se joue, le coup sera bon si la carte tournée n'est pas celle qui est au-dessus du talon, ou la première des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la carte étant vue des deux Joueurs, on doit refaire nécessairement, à cause que si on le laissait à la volonté de celui à qui elle va de droit, il aurait l'avantage de s'y tenir s'il avait beau jeu, et de refaire s'il l'avait mauvais, ce qui ne serait pas juste, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la sévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc et dans la Provence, de condamner au grand coup, c'est-à-dire, à perdre cent soixante-dix points pour avoir tour-

né ou vu une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est fort injuste, et n'est point d'usage parmi les gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne ou voit une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est condamné à jouer telle couleur que son adversaire voudra, s'il est premier à jouer.

Il est à propos, pour l'intelligence de ce jeu, d'expliquer ce que c'est que *hasard.* Il y a dans ce jeu trois sortes de hasards qu'on appelle Repic, Pic et Capot. *Le Repic* a lieu lorsque dans son jeu, sans que l'adversaire puisse rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte jusqu'à trente points en ce cas, au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, et au-dessus, à mesure qu'il y a des points à compter au-dessus.

Le Pic a lieu lorsqu'ayant compté un certain nombre de points sans que l'adversaire ait rien compté, l'on va en jouant jusqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte soixante, et l'on continue de compter les points que l'on fait par-dessus.

Le Capot, c'est lorsque l'un des deux fait toutes les levées; il compte pour cela quarante points, au lieu que celui qui gagne seulement les cartes, compte dix points pour les cartes. C'est fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne saurait faire tous les hasards en un seul coup; tous conviennent qu'on peut joindre le capot au pic et repic, ce qui arrive même ordinairement; et les gens qui se vantent de savoir bien le jeu, conviennent, comme moi, que par cette même raison, l'on peut faire les trois hasards d'un seul

coup : en voici l'exemple. Je suppose qu'un des Joueurs ait les quatre tierces major, et que son point soit bon ; s'il est premier à jouer, il entrera par 4 du point, et 12 des tierces major, c'est 16 ; 16 et 14 d'as, c'est 90 ; 90 et 28 des deux quatorze de rois et de dames feront cent dix-huit ; et en jouant ses cartes, il ira à cent soixante et un, qui, joints aux quarante pour le capot, feront deux cent un points du coup. Ce coup est si rare qu'il n'est peut-être jamais arrivé, mais il est de la justice qu'il vaille de la sorte s'il arrive jamais.

Observez que lorsque la tierce major est bonne pour le point, elle vaut quatre ; et quand même elle ne serait comptée que pour trois de point, les trois hasards y seraient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'est-à-dire, pour compter soixante au lieu de trente, il faut être premier ; car si vous n'êtes pas premier, et que le premier jette une carte qui marque, il comptera un ; et vous, quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, si vous levez la carte jetée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier, ne jetât une carte qui ne comptât point, comme un neuf, un huit ou sept ; auquel cas, après avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer votre jeu jusqu'à trente, et compter soixante, le hasard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence et en Languedoc à l'égard du pic : un joueur qui, au lieu de dire soixante, ne dirait que trente, ne saurait y revenir, et ne

compte absolument que trente, au lieu que dans tout le reste du monde il en revient ; et jamais les joueurs ne doivent se faire ces difficultés, n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité : la distraction de celui qui compte trente au lieu de soixante, ne pouvant être qu'à son préjudice, il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées, les cartes blanches qui valent dix points, sont premièrement comptées, ensuite le point, les tierces, quatrièmes, cinquièmes, etc. ; viennent après cela les points que l'on compte en jouant, et enfin les dix points des cartes, ou les quarante du capot.

CHAPITRE II.

De la manière dont se doit faire l'Ecart, et ce que c'est que Cartes blanches.

LORSQUE chacun a ses douze cartes, qui composent son jeu, il les examine, et pour mieux connaître son jeu, doit arranger ses couleurs, c'est-à-dire, mettre les cœurs avec les cœurs, les piques avec les piques, et ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches, c'est-à-dire, s'il n'a point de peintures dans son jeu ; les peintures sont les rois, les dames et les valets ; enfin, si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches, après que l'autre a fait son écart, il

étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, et les cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le point même, et qui servent à faire le pic et le repic, et à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, et qu'un des Joueurs ait cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux, ou trois, ou quatre; il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse et qu'il pourrait prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé, ainsi que le premier, d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse, il peut les voir, et le premier est en droit de les voir aussi, en accusant la couleur dont il commencera à jouer, et par laquelle il est obligé de jouer; et si le dernier ayant laissé des cartes, il les avait mêlées avec celles de son écart, le premier est en droit de voir son écart, en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui a dit: Je commencerai par telle couleur, commençait par une autre, il serait libre au dernier de le faire commencer par telle couleur qu'il voudrait.

Comme ces règles sont plutôt faites pour les

commençans que pour les maîtres, ils ne seront pas fâchés qu'on leur apprenne, en passant, la manière dont il convient de faire les écarts, et le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart, le premier but des grands Joueurs est de gagner les cartes et d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils sont plus forts; car il conviendrait de préférer quarante-un d'une couleur, à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne serait pas faite, quelquefois même la quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une seule carte peut faire une quinte major ou le point, et servir à gagner les cartes, ce qui ne pourrait se faire, en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que si l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne, pour le grand coup, absolument à la rentrée qui est fort incertaine; au lieu que pour un petit coup, l'on porte un jeu que la rentrée, quelle qu'elle soit, doit rendre meilleur et suffisant pour le faire, à moins que ce ne fussent absolument les cartes les plus opposées au jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer à se faire des quatorze; on appelle quatorze, quatre as, ou quatre rois, quatre dames, quatre valets, ou quatre dix; le quatorze d'as efface tous les autres, et à la faveur de ce quatorze, on peut en compter un bien plus bas, comme

serait celui de dix, encore que l'adversaire en eût un de rois, de dames ou de valets, parce que le quatorze plus fort annulle le moindre; et comme l'on compte, au défaut des quatorze, trois as, trois rois, trois dames, trois valets ou trois dix, il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois as valent mieux que les trois rois, et que le moindre quatorze empêche de compter trois as, et ainsi des autres; et qu'à la faveur d'un quatorze on compte non-seulement d'autres quatorze moindres, mais encore trois dix, ou autres trois, pourvu que ce ne soit point de neuf, de huit ou de sept, encore que l'adversaire eût trois d'une valeur au-dessus : le moindre usage rendra familière cette règle, qui semble d'abord une des plus difficiles du jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des huitièmes, septièmes, sixièmes, quintes, quatrièmes et tierces, auxquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard, pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au jeu; vous en trouverez la valeur et le nom dans le Chapitre suivant, ce qui servira à faire connaître aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE III.

Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes et Huitièmes.

LE point, c'est un nombre de cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu, et dont

on assemble les points pour les accuser vous observerez, pour compter le point, que l'as vaut onze, et les figures dix chacune; le reste des cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles sont marquées un dix, dix points; un neuf, neuf, etc.

Le point étant assemblé, le premier à jouer l'accuse, c'est-à-dire, dit le point qu'il a, et demande à son adversaire s'il est bon; si l'adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon; et s'il en a autant, il dit qu'il est égal; et s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas; enfin, qu'il soit bon ou non, celui qui a le point le plus fort, compte pour ledit point, autant de points qu'il y a de cartes, à moins que, par exemple, ayant six cartes de point, elles ne fissent que 54, auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq; au lieu que s'il y avait cinquante-cinq; elles en vaudraient six; et ainsi de soixante et quatre, quarante-quatre, qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquième point faisant la dixaine; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un et l'autre pour quatre; mais c'est celui qui a le plus de points qui les compte; et si le point est égal, personne ne le doit compter; il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes tierces, quatrièmes, cinquièmes, etc. à moins que par une quinte ou quatrième, ou tierce supérieure, il ne rende bonnes les tierces, quatrièmes ou cinquièmes qui pourraient être égales avec celles de son adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de tierces : la première que l'on appelle major, et qui est composée d'un as, d'un roi et d'une dame ; la seconde appelée de roi, composée d'un roi, d'une dame, et d'un valet ; la troisième de dame, que la dame, le valet et le dix composent ; la quatrième de valet, qui est valet, dix et neuf ; la cinquième de dix, qui est dix, neuf et huit ; et la sixième qu'on appelle tierce basse ou fine, et qui est le neuf, le huit et le sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une tierce, ainsi qu'une quatrième et une quinte, etc. que toutes les cartes soient de même couleur.

Des Quatrièmes.

Il y a cinq sortes de quatrièmes : la première qu'on appelle quatrième major, est composée de l'as, le roi, la dame et le valet ; la seconde qu'on appelle de roi, composée du roi, de la dame, du valet et du dix ; la troisième de dame, composée de la dame, le valet, le dix et le neuf ; la quatrième de valet, composée du valet, du dix, du neuf et du huit, et la cinquième, dite quatrième basse, du dix, du neuf, du huit et du sept.

Des Quintes.

Il y a de quatre sortes de quintes : la première appelée quinte major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet et le dix ; la seconde, dite de roi, est composée du roi, de la dame, du valet, du dix et du neuf ; la troisième de dame, composée de la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit ; et la quatrième,

dite quinte basse ou au valet, du valet, du dix, du neuf, du huit et du sept.

Des Sixièmes.

Il y a trois sortes de sixièmes; la première, dite sixième major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix et le neuf; la seconde de roi, composée du roi, de la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit; et la troisième appelée de dame ou basse, que composent la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept.

Des Septièmes.

Il y a deux sortes de septièmes; la première, dite septième major, composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit; et la seconde de roi, que composent le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept.

Des Huitièmes.

Il n'y a qu'une sorte de huitième, qui est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept, qui sont toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il est encore bon de viser en faisant son écart, et étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir, car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points; une quatrième, quatre, et une quinte en vaut quinze; une sixième, seize; une septième dix-sept, et la huitième dix-huit, outre les points qui sont accordés pour le point. Par exemple un Joueur qui aurait une quinte major dont le point serait bon, compterait quinze pour la quinte, et cinq pour le point, ce qui ferait

vingt ; et ainsi de la quatrième, qui vaudrait quatre pour le point, et quatre pour la quatrième ; la même chose se fera à l'égard des sixièmes, septièmes, huitièmes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déjà dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrième, quinte, et ainsi des autres qui suivent, annulle toutes celles qui sont au-dessous par exemple, une tierce major annulle une tierce de roi, et ainsi des quatrièmes, quintes, etc. en observant que la moindre quatrième annulle la plus haute tierce ; la moindre quinte, la plus haute quatrième ; la moindre sixième, la plus haute quinte ; et la moindre septième, la plus haute sixième : la huitième annulle toutes les autres espèces de séquences.

Observez que toutes ces tierces, quartes et quintes, etc. sont des séquences ; observez en même temps, comme il a été déjà dit ci-devant, qu'à la faveur d'une tierce ou quatrième ou quinte, et ainsi des autres bonnes, l'on fait passer les moindres tierces, encore que l'adversaire en eût de plus fortes ; et l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'adversaire étant annullé par la séquence supérieure ; et s'il y a de l'égalité dans la plus haute séquence entre les deux Joueurs, celui qui en aurait plusieurs autres, ou de la même force ou moindres, n'en compterait pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paraît que l'on a expliqué suffisamment toutes les séquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le jeu, et la manière de jouer les cartes.

CHAPITRE IV.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son jeu, et de la manière de jouer les Cartes.

APRÈS que chacun des Joueurs a pris du talon les cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre, pour en composer son point et l'accuser; et si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit: il ne vaut pas; s'il en a autant, il dit: il est égal; et s'il en a moins, il répond qu'il est bon: après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas de tierces, quatrièmes, quintes, etc. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'adversaire.

Vous observerez que le point, tierces, quatrièmes, quintes, etc. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeur; car, par exemple, si un des Joueurs qui aurait accusé le point, ou des tierces, quatrièmes, quintes, etc. et que l'on lui aurait répondu valoir; si, dis-je, ce Joueur oubliait de les montrer, et jouait sans les avoir comptées, il ne pourrait plus y revenir, et son adversaire compterait son point, encore qu'il fût moindre, ses tierces, quatrièmes, quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvu néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jeter sa première carte; sans quoi, c'est-à-dire,

s'il l'avait jetée, il ne serait plus temps d'y revenir, et pour lors ils ne compteraient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné et compté les tierces, quatrièmes, quintes, etc. il faut examiner si l'on a quelque quatorze: les quatorze sont quatre as, quatre rois, quatre dames, quatre valets, quatre dix, comme il a déjà été dit: un quatorze bon est compté pour quatorze points; le supérieur annulle l'inférieur, et fait que l'on peut, à sa faveur, compter trois as, trois rois ou trois dames, etc.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cherche à compter, ou trois as, ou trois rois, ou trois dames, ou trois valets, ou enfin trois dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, et vu, par les interrogations faites, ce qu'il a de bon dans son jeu, le premier commence à le compter: la première chose qu'il compte, ce sont les cartes blanches, qui valent dix points, s'il les a; il commence alors, en disant: dix de cartes blanches valent dix; et s'il a le point, il l'étale et compte s'il a cinquante en points, dix et cinq pour le point c'est quinze; si ensuite il a une quatrième bonne, il l'étale également, et ajoute quatre points à quinze, qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze ou trois as, ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoute encore; et après avoir compté tout son jeu, il joue une carte, en comptant un point pour la carte qu'il joue, si elle est ou un as, un roi, une dame, un valet, un dix, qui sont les seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué la carte, le dernier, avant que de jouer, montre son point, s'il l'a bon, ses tierces, quatrièmes ou quintes, etc. compte ses quatorze ou ses trois as, trois rois, etc. ses cartes blanches, s'il les avait; et après avoir ajouté ensemble tout ce qu'il a à compter, il lève la carte que le premier a jouée, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever; et lorsqu'il prend la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut.

L'on observera que, comme il n'y a point de surprise au jeu de Piquet, celui qui en jouant ses cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue; faute de quoi, celui qui aurait fourni, comptant qu'il continuait à jouer de la couleur dont il jouait auparavant, serait en droit de reprendre la carte jetée, quand même elle serait de la couleur jouée.

A l'égard de la manière de jouer les cartes, comme il faut que ce soit l'usage qui enseigne la manière la plus avantageuse de les jouer, on se contentera d'en dire deux mots en général.

Il est certain que c'est principalement à la manière de jouer les cartes, que l'on connaît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; et il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connaisse la force du jeu: c'est-à dire, par le jeu que l'on a, l'on doit connaître ce que l'adversaire peut avoir, et ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son jeu, et à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur, en jouant ses cartes, doit être de les gagner en premier lieu;

en second, de faire davantage de points, et empêcher l'adversaire d'en faire : mais le principal objet ce sont les cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira, en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, que ce sont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée ; car, par exemple, s'il était joué le roi de trèfle, et que vous en eussiez l'as, vous léveriez la main ; au lieu que s'il n'en était joué que le sept, et que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous jouassiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée irait à qui aurait joué le sept.

Si, par mégarde, celui qui fournit sur la carte jouée, ne jouait pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avait, quoique sa carte fût sur le tapis, il lui serait permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier quelquefois aura le malheur que son point, ses quintes, ses quatrièmes, ses tierces, et autres choses qu'il peut avoir ne lui vaudraient rien ; pour lors il commencera à compter par un, en jetant telle carte de son jeu qu'il jugera à propos, et il continuera à jouer jusqu'à ce que son adversaire ait joué une carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en carte, avant que de jouer, comme il a déjà été dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son jeu ; et lorsqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut ; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze cartes soient

jetées : celui qui fait la dernière levée compte deux points, si la carte qu'il joue est une carte qui marque ; et un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, et celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes ; et lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plutôt fini, que chacun doit marquer, ou avec des jetons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points jusqu'à ce que la partie s'achève. On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées et donné à couper comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, supposé qu'on ne finisse point la partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre partie, si celui qui a perdu veut jouer, on coupe, pour savoir qui fera le premier, et de la manière qu'on l'a déjà dit, à moins qu'on ne soit convenu, au commencement du jeu, que la main s vrait.

Dans l'un et l'autre cas, on contin ter-nativement à donner : il est libre à c des deux Joueurs de ne plus jouer lorsq partie est achevée ; mais non pas dans le s de la partie, à moins que de payer ce qu on joue.

CHAPITRE V.

Le Piquet à écrire.

CETTE manière de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en forment par-là un jeu d'une grande société,

puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six et sept personnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, et les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au Malheureux, celui qui est marqué continue à jouer, et celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte le coup fini, chacun relevant à son tour; au lieu que lorsqu'on joue à tourner, on commence par un côté, et l'on tourne toujours du même côté : par exemple, je commencerai la partie avec le Joueur qui sera à ma droite; après que nous aurons joué notre coup, il jouera encore un coup avec le Joueur de sa droite, et ainsi des autres; c'est la manière la plus égale de jouer ce jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de rois ou de tours, si c'est six, neuf ou douze rois plus ou moins; un roi c'est deux tours : et un tour c'est deux coups on l'appelle encore Ide en plusieurs provinces. Il faut, pour qu'un tour soit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois; l'on convient ensuite de la valeur de chaque point, soit deux liards, un sou, ou davantage si l'on veut; l'on voit après à qui fera.

L'on joue du reste selon les règles du Piquet, et chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, et l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que son adversaire, en les marquant avec des jetons : par exemple, on suppose que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, et

son adversaire dix ; ce sont dix points que le premier a contre l'autre, et qu'il marque avec des jetons jusqu'à ce que le second coup soit joué : si dans ce second coup, celui qui a les dix points sur l'autre n'en faisait encore que dix, et que son adversaire en fit quarante, ce serait vingt points que celui-ci aurait plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points il faudrait en rabattre vingt points ; savoir, dix du coup précédent, et dix du second coup ; par conséquent, il resterait vingt points que l'on écrirait pour le perdant, et ainsi des autres coups.

Cependant, comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une table ci-après qui leur apprendra la manière dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez seulement que tous les points qui se trouvent au-dessous de cinq ne sont comptés pour rien, et que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raison, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre, c'est-à-dire, qu'ils seront marqués pour vingt, et ainsi des autres. Si l'on est trois Joueurs, l'on fait trois colonnes ; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à mesure qu'il est marqué.

TABLE

Qui marque douze Rois ou Tours joués.

Jean.	Pierre.	Denis.
30 40	30 40	60 100
100 30	30 50	30 90
70 90	50 60	70 100
50 60	30 80	30 20
addition. 470	*addition.* 370	*addition.* 510

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze rois qu'ils ont joués. Il faut, après cela, additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, et les ranger comme on le va voir.

ADDITION DES POINTS DES JOUEURS.

Jean. . 470 points.
Pierre. 370
Denis. 510

Total 1350 points, qu'il faut diviser entre trois personnes ; ce qui fait pour chacune,

450 points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution ; de manière que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450, qui font son tiers dans 1350 points ; ainsi, Jean qui est marqué de 470 points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au dessus de 450 ; et par la même raison, Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au-dessus de 450 : lorsqu'il y a quelque dixaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paye ordinairement une consolation à ce jeu, qui est de 20 par marqué, plus ou moins, ainsi qu'on en convient ; en sorte que si elle est de 20, le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu, est marqué de 50 en perte, et ainsi des autres.

Seconde manière de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre manière de jouer le Piquet à trois ou à cinq, moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier, ni d'addition ; la voici :

Chaque Joueur prend la valeur de six cents marques en cinq fiches et dix jetons ; chaque fiche vaut dix jetons, et chaque jeton est compté pour dix marques ; de façon qu'un Joueur marqué de trente, en mettant trois jetons, paye.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réserve qu'il y a au bout de la table, au lieu d'une écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on est

marqué, et que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la partie.

La consolation se paye la même chose par le marqué, qui, au lieu de dix dont il est marqué par le jeu, en met trente dans le corbillon, et au lieu de trente, cinquante, et ainsi des autres; et outre cette consolation, il y en a une autre que celui qui est marqué paye également, et qui est deux jetons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup; c'est la même chose; et un jeton aux autres Joueurs. Il en est de même payé lorsqu'il marque ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Observez que lorsque les coups de deux Joueurs sont égaux, ou qu'il ne reste pas à l'un quatre points de plus qu'à l'autre, c'est un refait; et celui qui est marqué après un refait, paye pour cela au corbillon vingt marques de plus, et pour deux refaits, quarante, et ainsi des autres.

A moins que l'on ne soit convenu auparavant que, pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas, pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups soient absolument égaux.

Après que la partie est achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer, et que le corbillon est partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd sans aucun embarras, et les jetons impairs et surnuméraires qui n'ont pu être partagés, sont au profit de celui qui perd davantage.

Troisième manière de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même manière ; c'est-à-dire, en prenant chacun la valeur de six cents marques : l'on peut jouer un contre un, se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre ; et ce jeu est fort égal : l'on fait à ce jeu la consolation aussi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deux ; ce sont même les parties ordinaires, ou deux contre un : on appelle celui qui joue seul contre deux, la Chouette.

Pour toutes ces façons de jouer, vous aurez recours aux règles, qui sont les mêmes pour tout ce qu'on appelle Piquet.

LOIS OU RÈGLES DU JEU DE PIQUET,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

I. S'IL se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excède pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer, selon qu'il le trouve avantageux à son jeu ; lorsqu'il y a quatorze cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé ; c'est pourquoi, s'il y a une peine,

c'est à lui à la subir ; c'est une règle généralement reçue.

II. Si celui qui est le premier a treize cartes au lieu de douze, et qu'il veuille jouer et ne point refaire, il le peut ; mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois cartes : au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer ; il prend, dans ce second cas, autant de cartes qu'il en prendrait si le talon n'était pas faux ; et le dernier, qui a treize cartes, en écarte trois, et n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir. Tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, et avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend ; car après cela l'on n'y est point reçu, et il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, savoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même temps à faire sa légitime au dernier lorsqu'il n'a pas les treize cartes, et lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu ; et il ne peut du reste avoir plus de douze cartes que par sa faute, qui sera punie à la rigueur si le cas arrive. Cette règle est aussi généralement reçue.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter

tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes ou davantage.

La rigidité de cette règle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir et abattre. Elle est reçue de tous les joueurs de Piquet qui se piquent de savoir le Jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais son adversaire compte toujours la dernière, attendu qu'il ne fournit point, et par conséquent il ne saurait être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes le serait, si son adversaire faisait les onze premières levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzième.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette règle que sur la précédente; cependant, si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette règle de la sorte.

V. Qui a commencé à jouer, et oublié à compter cartes blanches, le point ou les as, rois, dames, etc. ou les tierces, quatrièmes, quintes, etc. qu'il peut avoir de bonnes dans son jeu, n'est plus reçu à les compter après, et tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette règle est rigide, en ce qu'il semble n'y avoir point de mauvaise foi; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter

son jeu, faisant une faute, il est juste qu'il en soit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette règle.

VI. Lorsqu'avant que de jeter la première carte, on ne montre pas le point qu'on a plus que son adversaire, ou quelque tierce, quatrième, etc. on ne peut plus y revenir, et on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on aurait dit que son point ne vaut pas ou ses tierces, etc. ou trois de quelques autres choses, est en droit, pourvu qu'il ne joue pas sa seconde carte, de compter son jeu, qu'on lui aurait dit ne point valoir, et qu'on n'aurait point montré ou accusé.

C'est avec justice que l'on admet à revenir pour compter son jeu, celui à qui on aurait dit que son jeu n'est pas bon, puisqu'il ne le montre pas sur la parole de l'adversaire, lequel étant de mauvaise foi, pourrait toujours dire : ne vaut pas, au hasard qu'on oublierait de le montrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs sont d'accord sur cette règle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même manière que l'on a commencé, soit par deux ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on n'avertisse que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de manière sans avertir, en commençant chaque partie.

La raison de cette règle est plausible, puisqu'un Joueur qui connaîtrait les cartes, et qui verrait que la troisième ou quatrième seraient bonnes, donnerait par deux ou par trois, cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs, et fort bien

établie, pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-à-dire, que du moment que l'on a touché le talon, après avoir écarté tel ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, et cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la présente règle.

IX. Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter ; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas les cinq cartes du talon, il doit dire à son adversaire : je n'en prends que tant, ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette règle qui est généralement reçue, afin de lever le prétexte qu'on pourrait avoir lorsqu'on est dernier, de dire que l'on ne sait point le nombre des cartes qui restent au talon, le premier ayant pu en laisser.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, et s'apperçoit de sa bévue avant que d'en avoir retourné aucune, ou mise sur les siennes, est reçu à mettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine, pourvu néanmoins que son adversaire n'ait point pris les siennes ; car s'il les avait prises et vues, il lui serait loisible de jouer le coup ou de refaire ; et si le coup se jouait, la carte de trop serait mise à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été long-temps disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la puni-

tion ; de sorte que, quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son jeu, il n'y a par conséquent pas de mauvaise foi à punir : cependant, comme il fait faute, il est de la justice que celui à qui cette carte serait allée, et qui aurait pu rendre son jeu bon, soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par raison et sans prévention, trouvent cette règle fort bien établie, et l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite, reconnaît sa faute avant d'avoir vu aucune de ses cartes, son adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vu son jeu.

Cette règle est très-conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, et que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu : elle est reçue ainsi par-tout.

XII. Quand le premier accuse son point, et ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu, et que l'autre lui ayant répondu : cela est bon, il s'apperçoit, ensuite en examinant mieux son jeu, qu'il s'est trompé, pourvu qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon, et efface ce que le premier aurait compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point on doit s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais

bien le diminuer, si l'on s'apperçoit n'en avoir pas autant que l'on avait d'abord accusé : je serais bien de leur sentiment là-dessus, particulièrement si cela arrivait souvent il n'en est pas de même à l'égard des tierces, quatrièmes, etc. quatorze et trois as, etc. on peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué, excepté, par exemple, si un Joueur ayant trois as ou choses semblables, et qu'il demandât si trois valets sont bons, pour découvrir si son adversaire a trois dames qu'il pourrait avoir, il ne saurait revenir à compter ce qu'il a de bon ; il en est de même d'une tierce supérieure, si l'on demandait d'une de beaucoup inférieure, la même chose.

Cette règle regarde les deux Joueurs, et elle a lieu par-tout à l'égard des tierces, quatrièmes, etc. quatorze, trois as, trois rois, etc. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cause qu'il pourrait y avoir de la surprise en faisant découvrir par-là à son adversaire le côté dont il a son point, qu'il pourrait avoir de deux côtés : si cependant le coup arrivait une fois par hasard, il pourrait y revenir : au lieu que si cela arrivait plusieurs fois, on pourrait obliger un Joueur sujet à se méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuserait, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'as, de rois, de dames, de valets ou de dix, en écarte une de celles-là, et n'accuse par conséquent que trois as, et qu'on lui a dit qu'ils sont bons ; celui-là, dis-je, est obligé de dire au juste à son adversaire laquelle de ces cartes

lui manque, pourvu qu'il le lui demande d'abord, après qu'il a joué la première carte de son jeu.

Cette règle est établie afin d'éviter l'embarras que causerait la nécessité où l'on serait d'étaler ses quatorze ou ses trois as, rois, etc.

XIV. S'il arrivait que le jeu de cartes se rencontrât faux, c'est-à-dire, qu'il y eût deux dix ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeurerait nul; les précédens, s'il y en avait de joués, seraient cependant bons.

Cette règle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de jeux où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes il s'en trouve de retournée, il faut rebattre, et recommencer à les couper et à les donner, à cause du désavantage qu'elle pourrait apporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, et de l'avantage que pourrait en tirer l'adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au talon, le coup est bon, pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la première des trois que le dernier doit prendre; et s'il y en avait deux, il faudrait refaire.

Ce coup, qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; et leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne saurait être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu; d'ailleurs, quand même elle serait vue, elle ne le serait qu'après que les écarts sont faits, ce qui ne saurait plus

changer le jeu, et par conséquent y préjudicier : cette règle est généralement reçue par tous ceux qui se piquent de savoir le Piquet.

XVII. Celui qui accuse faux, comme de dire : j'ai trois ou quatre as, rois, dames, valets, ou dix, qu'il pourrait avoir même, et qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jeter la première carte ; car s'il a joué seulement une carte, et que son adversaire s'apperçoive d'abord, ou au milieu ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son jeu, mais il compte encore tout ce qui est bon dans le sien ; ce que l'autre ne peut point parer : il en est de même de celui qui, au lieu de compter quatorze d'as ou de rois, etc. ou trois de quelque chose, compterait à la place ce qu'il n'aurait pas, comme au lieu des as compterait des rois, etc.

Il est aisé de comprendre que cette règle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui, sous prétexte de se tromper, pourraient compter ce qu'ils n'auraient pas, et qu'ils pourraient avoir, et il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être, la moindre apparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette règle.

XVIII. Toute carte lâchée et qui a touché le tapis, est censée jouée : si pourtant on n'était que second à jouer, et qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fût pas de même couleur, et qu'on en eût dans son jeu, en ce-

cas, il est permis de la reprendre pour fournir de la même peinture, ne pouvant pas y renoncer; il n'y a aucune peine pour cela: mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jetait par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne serait plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais opposé à cette règle, puisque n'y ayant point de triomphe à ce jeu, il ne saurait y avoir de renonce.

XIX. Celui qui, pour voir les cartes que laisse le dernier, lorsqu'il en laisse, dit: je jouerai de telle couleur, et qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il serait obligé de jouer, il dépend de son adversaire de lui faire jouer de la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup, est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait apparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent.

XX. Celui qui, par mégarde ou autrement, tourne ou voit une carte du talon, doit jouer de la couleur que son adversaire voudra, autant de fois qu'il aurait vu de cartes; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée; deux, s'il y en a eu deux.

Cette règle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte: car si le dernier voyait ou tournait le talon du premier, il serait libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu son jeu.

C'est sans doute cette règle qui a fait le plus de bruit au jeu de Piquet, et pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-temps

partagés : je ne conçois pas que l'on puisse, en Provence et en Languedoc, condamner au grand coup un homme qui a tourné une carte au talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment rapporté, et la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une carte du talon, la mêle à son écart avant que de l'avoir montrée à son adversaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera, à lui montrer tout son écart : il lui est permis de ne pas la voir ni montrer, pourvu qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette règle est dans la justice, puisque dès que le dernier a vu la carte qu'il laisse, son adversaire est en droit de la voir : dans le doute laquelle c'est, il est juste qu'il les voie toutes. Cette règle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart, est surpris à en changer, ou fait d'autres tours de fripon, perd la partie, et doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne saurait être assez forte, puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie, la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter ; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseraient tous les jours par ceux qui voyant leur

partie mauvaise, voudraient la renvoyer, afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu, jette ses cartes qu'on brouille avec le talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'apperçoive après qu'il s'est mépris ; mais si rien n'est mêlé, il peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa main deux ou trois cartes, et croyant que son adversaire les a plus hautes, il les jette toutes ensemble ; si celui qui joue contre lui montre alors ses cartes, il les lève pour lui, quoique ses cartes soient inférieures, et le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui restent.

Cette règle est fort bien établie, puisque celui qui aurait besoin de son écart pour achever, n'aurait qu'à céder la partie, s'il lui était permis de reprendre son jeu qui serait brouillé, et prendre par-là les cartes dont il aurait besoin ; et la vivacité de celui qui cède ses cartes, en comptant que son adversaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier écarterait et prendrait les cartes du premier avant que le premier eût eu le temps de faire son écart, et les aurait mêlées à son jeu, perdrait la partie s'il jouait au cent, et le grand coup s'il jouait en partie ; mais si le premier avait eu le temps d'écarter, et qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, et celui qui est de droit premier commencera à jouer.

Cette règle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que son adversaire doit prendre ; au lieu que dans le second, c'est précisément la faute du premier, qui doit savoir que c'est à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'est pas obligé de dire si c'est d'as, de rois, de dames, etc. on dit seulement, *quatorze* ; mais si on en peut avoir deux dans son jeu, et que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on est obligé de nommer le *quatorze* que l'on a.

Cette règle est naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit nécessairement savoir le quatorze que l'adversaire accuse ; au lieu qu'il n'en est pas de même s'il en a deux, pouvant en avoir un bon et un plus bas qui ne vaudrait pas.

TABLE DES CHAPITRES DU JEU DE PIQUET ET DES RÈGLES.

Avant-propos. Pag. 1
CHAP. I. *Où l'on donne une idée générale du jeu.* 2
CHAP. II. *De la manière de faire les écarts, et ce que c'est que cartes blanches,* 7
CHAP. III. *Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes et Huitièmes.* 10
CHAP. IV. *De l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, et la manière de jouer les cartes.* 15
CHAP. V. *Manière de jouer le Piquet à écrire.* 19
Seconde manière de jouer le Piquet à écrire. 23
Troisième manière de jouer le Piquet à écrire. 25
Lois ou règles du jeu de Piquet, avec les Décisions des plus habiles joueurs sur les coups les plus difficiles. ibid.

Fin de la Table des Chapitres.

LE JEU DE QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du jeu de Quadrille, et qui explique la valeur des Cartes.

Il est surprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, personne ne se soit donné la peine d'en recueillir les règles : il me paraît cependant nécessaire de le faire, pour deux raisons. La première, parce que le Quadrille a plusieurs règles qui lui sont particulières, outre celles de l'hombre dont il est composé. La seconde, parce que plusieurs personnes jouent ce jeu, sans avoir, pour ainsi dire, aucune connaissance de celui de l'hombre.

C'est ce qui a engagé à faire ce recueil des règles tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage dans les compagnies où l'on joue ce jeu, qui serviront à mettre fin aux disputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque chose de particulier attaché à presque chaque maison où ce jeu se joue.

Le *Quadrille* n'est, à proprement parler, que l'hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'hombre à trois ; mais aussi faut-il convenir

qu'il est plus amusant et plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se joue, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son application à un jeu, particulièrement le beau sexe, qui a reçu avec plaisir cet hombre mitigé, et qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre jeu. Ce jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une loi religieusement observée du silence; cette loi s'étend même sur les spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, et que ce jeu demande une grande tranquillité.

Comme ces règles sont moins écrites pour ceux qui savent déjà le jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connaissance des cartes; ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce jeu, et leur épargnera la peine d'avoir recours au jeu de l'hombre; bien des gens se contentant de savoir celui-ci, on tâchera de le faire aussi clairement et aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la manière de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatrième, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de s'étendre davantage sur ce jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des apprentifs au Quadrille, auxquels il peut servir d'introduction: nous en parlerons cependant plus au long à la fin de ce Traité, de même que de la manière dont on joue le Quadrille, qu'on appelle

le roi rendu, qui pourra trouver des partisans.

Il est à propos, en commençant, de donner à connaître la valeur des cartes, soit qu'elles soient triomphes, ou qu'elles ne le soient pas; c'est ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le second, l'on expliquera la manière ordinaire de le jouer, et l'ordre qu'on doit observer en le jouant. On donnera dans le troisième la manière de marquer et de payer le jeu; et dans le quatrième, quelques exemples de jeux qui peuvent être joués en appelant un roi, ou sans appeler, avec des remarques sur la manière dont il faut jouer. L'on trouvera ensuite une Table des lois du jeu, tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage, et une explication des termes dont on se sera servi, et qui sont propres au jeu. Enfin, l'on verra les décisions nouvelles sur les coups embarrassans arrivés depuis que l'on joue ce jeu, d'où l'on a puisé les lois qui regardent ces mêmes coups.

De la valeur des Cartes.

C'est sans doute ce qui embarrasse d'abord le plus une personne qui ne connaît point ce jeu; il ne peut concevoir par quelle raison le sept de cœur ou de carreau, le deux de pique ou de trèfle, sont tantôt les secondes cartes du jeu, et tantôt les dernières; c'est ce qu'il sera aisé d'apprendre, en lisant avec un peu d'attention les Tables suivantes, dans l'une desquelles les cartes sont mises selon leur valeur naturelle; et dans l'autre, ce qu'elles valent lorsqu'elles sont triomphes.

TABLE PREMIÈRE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TRÈFLE.
LE ROI,	LE ROI,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'AS,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX.
LE SEPT.	

Vous voyez, par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'as de pique ni de l'as de trèfle; la raison est que ces deux as sont toujours triomphes, en quelque couleur que ce soit.

L'as de pique s'appelle *spadille*, et est toujours la première triomphe.

L'as de trèfle, appelé *baste*, est toujours la troisième.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les cartes sont rangées selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TRÈFLE.
SPADILLE, *l'As de Pique.*	SPADILLE, *l'As de Pique.*
MANILLE, *les sept de Cœur ou de Carreau.*	MANILLE, *les deux de Pique ou de Trèfle.*
BASTE, *l'As de Trèfle.*	BASTE, *l'As de Trèfle.*
PONTE, *l'As de Cœur ou de Carreau.*	ROI,
ROI,	DAME,
DAME,	VALET,
VALET,	SEPT,
DEUX,	SIX,
TROIS,	CINQ,
QUATRE,	QUATRE,
CINQ,	TROIS.
SIX.	

Voilà de la manière que sont rangées les cartes lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, et qu'il y en a douze en rouge ; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'as de pique et l'as de trèfle, qui sont toujours triomphes, sont également employés en rouge et en noir ; ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Spadille, comme nous l'avons déjà dit, est la première Triomphe du jeu, en quelque couleur que ce soit.

L'As de Trèfle, dit le Baste, en est toujours la troisième.

Il y a par conséquent une Triomphe entre les deux ; cette Triomphe est appelée *Manille* ; elle est en noir le deux de pique ou de trèfle, et en rouge le sept de cœur ou de carreau, qui sont les secondes cartes du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, et les dernières, lorsqu'elle ne l'est pas. Par exemple, le deux de pique serait la seconde Triomphe, si la Triomphe était en pique ; et la dernière carte du jeu, si elle était en trèfle, cœur ou carreau : il en est de même des autres Manilles.

Le Ponte : c'est l'as de cœur ou l'as de carreau qui sont au dessus du roi, et la quatrièmee Triomphe du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, et qui sont au dessous du valet, et s'appellent l'As de cœur ou de carreau, lorsqu'elle ne l'est pas. Voyez les tables ci-dessus.

Le deux de cœur ou celui de carreau sont toujours supérieurs aux trois, les trois aux quatre, les quatre aux cinq, les cinq aux six ; mais les six ne sont supérieurs aux sept, que lorsque les sept ne sont pas triomphes : car s'ils étaient triomphes, ils deviendraient la

Manille, et seraient par conséquent la seconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui sont spadille, manille et baste.

Le privilége des matadors est, qu'étant seuls de triomphe dans un jeu, ensemble ou séparément, quoique l'on joue *atout*, celui qui a quelqu'un de ces matadors, n'est pas obligé de le fournir, si le matador qu'il a est seul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui semble; ce privilége n'a cependant lieu que lorsqu'il est fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas, celui qui a baste ou manille, n'est pas obligé de les mettre, quand même spadille aurait été joué sur cette première triomphe inférieure.

Mais si spadille était la première carte jouée, celui qui aurait la manille ou le baste seul de triomphe, serait obligé de le fournir; il en est de même du baste, à l'égard de la manille, le matador supérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, on ne laisse pas d'appeler matadors toutes les triomphes qui suivent sans interruption ces trois premiers matadors, lorsqu'elles leur sont jointes; mais il n'y a que les trois premiers qui jouissent du privilége ci-devant expliqué.

Voyez, pour savoir le nombre des matadors, à la table seconde, la suite des cartes lorsqu'elles sont triomphes.

Voilà qui est suffisant pour connaître la valeur des cartes : voyons maintenant la manière et l'ordre qu'il convient d'observer pour jouer.

CHAPITRE II.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises ou enjeux, la manière de parler, de jouer en appelant, de jouer sans appeler, de la Bête, de la Vole, etc.

LE nom de Quadrille que porte ce jeu, fait sentir que c'est un jeu qui doit être joué à quatre personnes. Le nombre des cartes avec lesquelles on joue au Quadrille, est de quarante, qui sont les restantes d'un jeu entier, après en avoir tiré les quatre dix, les quatre neuf et les quatre huit, qui n'y sont point employés.

Il n'est pas hors de propos, avant d'entrer en matière, d'expliquer la manière dont la triomphe se fait.

La triomphe est déterminée par celui qui fait jouer, soit qu'il appelle un roi, ou qu'il joue sans en appeler, en nommant pique, trèfle, cœur ou carreau la couleur nommée devient la triomphe, et vous remarquerez en passant, que si celui qui nomme se trompait de couleur, c'est-à-dire, qu'il dît pique au lieu de trèfle, la triomphe serait en pique, quoique son jeu fût en trèfle; de même s'il nommait deux couleurs, la première nommée serait la triomphe, les méprises étant sévérement punies à ce jeu.

Il est encore bon de dire que ce jeu qui est

fort divertissant, devient insipide d'abord qu'on parle sur le jeu l'on ne doit donc point, pour y avoir du plaisir, dire le moindre mot qui puisse intéresser le jeu, chacun devant jouer à sa fantaisie, et comme il juge convenable à son jeu.

Il ne se demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire appuyer; celui qui est à jouer, doit savoir ce qu'il a à faire.

C'est ici le lieu de citer la loi établie : pour éviter les cérémonies qui se faisaient pour *tirer les places*, il est généralement reçu que celui qui est entré le dernier, tire le premier, et ainsi des autres.

Les prises ou *enjeux* sont composés d'un nombre égal de mils, autrement nommés *contrats*, au nombre de sept, compris les dix jetons et fiches que l'on donne à chaque Joueur; chaque contrat valant dix fiches, et chaque fiche dix jetons. La fiche vaut si peu et si haut que l'on veut; cela dépend absolument des Joueurs, qui doivent mesurer leur jeu à ce qu'ils ont dessein de perdre ou de gagner.

Après que l'on a tiré les places, vu à qui mêlera, convenu de la valeur du jeu, réglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix, et qui se marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois, et une fois quatre, n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup suivant, cela étant libre à celui qui mêle; mais il ne saurait donner par une ou deux, comme certains Joueurs l'ont prétendu mal-à-propos.

S'il se trouvait plus ou moins de cartes, le coup serait nul, et il faudrait refaire; de même que s'il y avait deux cartes de même espèce, par exemple, deux six de cœur, et ainsi des autres, pourvu que l'on s'en apperçût avant que le coup fût achevé de jouer; car si toutes les cartes étaient jouées, et qu'on eût payé ou coupé pour le coup suivant, le coup serait bon, de même que les précédens.

Il faudrait aussi refaire, s'il y avait une carte tournée, quelle qu'elle pût être, en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'aurait, n'y ayant point d'écart à faire; à plus forte raison, s'il y en avaitplusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent seulement refaire.

Après que chacun, a reçu ses dix cartes, celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, ayant vu son jeu, s'il a jeu à jouer, demande si l'on joue, ou passe s'il n'a pas beau jeu, et ainsi du second, du troisième et du dernier. Tous les quatre peuvent passer; mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué, celui qui a spadille, après l'avoir montré ou accusé, est obligé de jouer en appelant un roi.

Que le coup soit joué de cette manière, ou que ce soit l'un des Joueurs qui ait demandé permission, personne ne voulant jouer sans appeler, après qu'il a nommé sa couleur, et le Roi qu'il appelle, par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer: celui qui prend la levée rejette une autre

autre carte, et ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a. Si l'hombre, c'est-à-dire celui qui fait jouer, se trouve six mains, en comptant celles que celui qui a le roi appelé a faites, ils ont gagné, et on leur paye le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en ont, et ils partagent ce qui se trouve au devant du jeu, et les bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise; et ils font la bête de ce qui est au jeu et au devant, et payent à chacun la consolation et les matadors s'ils en ont par égale part, ils font la bête de même; et s'ils ne faisaient à eux deux que quatre mains, ils perdraient par remise: s'ils en faisaient moins, ils perdraient codille; ils payeraient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auraient payé s'ils avaient gagné, c'est-à-dire, le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en avaient, et feraient la bête de ce qui serait au jeu: ceux qui gagnent *codille*, se partagent ce qui est au devant.

La bête, et tout ce qui est à payer se paye par égale part, la moitié par celui qui appelle, la moitié par celui qui est appelé, tant au cas du codille que de remise, à moins que celui qui appelle, ou proprement l'hombre, ne fît pas trois mains; auquel cas, celui qui est appelé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la bête, mais encore de payer le jeu, la consolation et les matadors, s'il y en a, que l'hombre, qui ne fait pas trois mains, paye seul; et c'est tant pour le codille que pour la remise, afin d'obliger les joueurs à ne jouer

que des jeux raisonnables : il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'hombre, ne fît-il qu'une main, ne ferait pas la bête seul ; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant spadille ; que tous les Joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne serait pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains : ainsi, celui qui est appelé, est pour la moitié de tout ce qui se paye.

Celui qui a spadille n'ayant pas assez beau jeu, doit dire : je passe ; et si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer, ce que l'on appelle jouer de spadille forcé, en appelant un roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer ; et celui qui a demandé à jouer n'est pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer sans appeler.

Celui qui a les quatre rois peut appeler la dame d'un de ses rois, excepté de celui qui est triomphe ; celui qui a un ou plusieurs rois peut appeler un des rois qu'il a ; il est pour lors obligé de faire six mains seul ; alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point appeler le roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander *gano* à son ami, qui est le roi appelé, ni le faire appuyer.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, et ayant le roi appelé, jouerait *atout* de spadille,

manille ou baste, ou même jouerait le roi appelé pour faire connaître qu'il est l'ami, ayant plusieurs autres rois qu'il craindrait que l'hombre lui couperait, ne le connaissant pas, ne saurait entreprendre la vole: il serait même condamné à faire la bête, si l'on connaissait de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avait déjà codille, devant jouer jusqu'à la fin, pour voir si l'hombre ne fera que la bête seul.

Si l'hombre ou le roi appelé montraient leur jeu avant d'avoir six mains complètes, en comptant avoir gagné, et qu'il pût se trouver une manière d'empêcher les six mains, les personnes qui joueront avec eux pourront les contraindre de jouer les cartes de telle manière qu'il leur plaira.

Pour jouer sans appeler de roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui joue sans appeler, doit faire six mains seul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres joueurs font, sont réunies contre lui, et ses adversaires doivent se gagner les uns aux autres, et faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans appeler, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en appelant; si cependant celui qui demande veut jouer lui-même sans appeler, il lui est permis par préférence à celui qui le force; et ce sont ces deux manières de jouer sans appeler, qu'on appelle forcer.

Celui qui joue sans appeler, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paye aussi tout seul lorsqu'il perd : s'il perd la remise, il fait la bête, et paye à chacun de ses trois adversaires la consolation, le sans-appeler et les matadors, s'il en a ; et s'il perd codille, il fait également la bête, et paye à chacun tout autant que chacun lui aurait payé s'il avait gagné. Ceux qui gagnent codille partagent ce qui se trouve ; et s'il y a quelques jetons de reste, ils seront pour celui des trois qui, le coup suivant, aura spadille, ou la plus forte triomphe : il en est de même de celui qui ayant demandé à jouer, appelle un roi qu'il a ; il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du sans-appeler, qu'il ne paye point s'il perd, et qui ne lui est pas payé s'il gagne, quoiqu'il joue seul.

Celui qui joue sans appeler, encore qu'il ait jeu sûr, est obligé de nommer sa couleur ; si sans la nommer il baissait son jeu en disant : je joue sans appeler, il serait permis à l'un des trois autres joueurs de nommer telle couleur qu'il désirerait : et pour lors celui qui aurait voulu jouer sans appeler, serait tenu de jouer dans la couleur qui lui aurait été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer ne peut jouer sans appeler, à moins qu'on ne le force ; auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'est pas obligé de couper lorsque l'on n'a point de couleur jouée, ni de mettre au dessus quand on le pourrait, cela étant libre

au joueur, même étant le dernier à jouer, la main appartenant à l'hombre ; mais il faut qu'il fournisse tant qu'il a de la couleur jouée, sans quoi il renoncerait.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador.

Celui qui joue sans prendre n'est point sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appelé.

Il est libre de tourner les levées faites par les autres, et compter ce qui a été joué, toutes les fois que l'on doit jouer, et non autrement.

Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un joueur, tourne et voit son jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui appartiennent les cartes retournées.

Qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, et qu'on l'en fait appercevoir.

Il faut, pour avoir renoncé, que la levée soit pliée. Si l'on s'apperçoit de la renonce avant que le coup soit achevé, et qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ses cartes, et recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite ; cependant si toutes les cartes sont jouées, la bête n'en est pas moins faite, mais on ne reprend point ses cartes, à moins qu'il n'y eût plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourrait reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas brouillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent

aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premières, lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on joue sans prendre, ou avec l'aide du roi que l'on appelle.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu, tirant simplement ce qui est au devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans appeler, ou avec un roi appelé, lorsqu'on a jeté sa carte, ayant les six premières mains; si on ne la fait pas, l'on paye ce qui aurait été payé pour la vole, si elle avait été faite.

Celui ou ceux qui, ayant entrepris la vole, ne l'ont pas faite, tirent le devant, et se font payer le jeu, la consolation, le sans-prendre, s'il a lieu, et les matadors, s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il est d'usage à l'hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne saurait être entreprise, que le roi appelé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec spadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout, où le silence doit être le plus observé.

Il n'est pas permis de faire connaître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou à s'en désister; il faut at-

tendre que celui à qui est à jouer ait joué, ou qu'il ait abattu son jeu.

Voilà quelle est à-peu-près la manière et l'ordre de jouer le Quadrille. Vous trouverez dans la Table des lois qui sera à la suite de ce Traité, les Règles dans une plus grande étendue; vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entièrement décidés dans ce Chapitre voyons quelle est la manière de marquer et de payer le jeu.

CHAPITRE III.

De la manière de marquer le Jeu, et de le payer.

LE jeu est marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait, outre cela, un jeton au jeu pour chaque coup, qui se paye à ceux qui gagnent avec la consolation, et ces quatre jetons sont comptés aux bêtes qui se font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui est au devant, et le jeu que chacun doit, sans pour cela que celui qui mêle cesse de mettre la fiche du jeu devant lui; ce qui fait que la première bête étant de quatorze, comme elle est toujours, la seconde doit être de quarante-deux, et la troisième de cinquante-six; une bête faite sur une autre bête, ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui est ce dont le jeu augmente; savoir, dix pour

la fiche que met celui qui mêle, et quatre pour le jeton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé comme il arrive, lorsque la première bête est faite par remise, elle est de quatorze; la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la première bête est faite, est tiré par codille, la seconde bête ne sera que de vingt-huit, attendu que les quatorze que le codille a tirés, n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut gagner. Vous verrez, par la Table ci-après, à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

TABLE.

1.re 14	2 42	3 36	4 70
5 84	6 98	7 112	8 126
9 140	10 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup sur lequel a été fait la

première bête était tiré par codille, voyez la Table ci-après.

1.re 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 196	15 210	16 224

Si l'on joue le jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le jeu, comme nous l'avons déjà dit, est un jeton pour chaque joueur, à chaque coup: ainsi, s'il y avait plusieurs remises, ce serait autant de jetons qu'il y aurait de remises, que ceux qui perdraient payeraient ou aux gagnans, ou à ceux qui auraient fait perdre, s'ils gagnaient codille; car lorsqu'elle est remise, on ne touche point au jeu, l'on paye seulement la consolation, les matadors, et le sans-prendre, s'il y en a.

La consolation se paye deux jetons à celui ou ceux qui font jouer, s'ils gagnent; ou par eux s'ils perdent, soit par remise ou codille.

Il en est de même des matadors, qui sont payés à un jeton pour chaque matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, qui sont spadille, manille et baste, le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes, et il est payé pour chacun un jeton, tant en gain qu'en perte.

Le sans-prendre se paye ordinairement la moitié de ce à quoi est fixée la vole; ainsi, ce sera cinq jetons que ceux qui perdent doivent payer à celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre, soit remise ou codille.

Observez que le sans-prendre et les matadors ne sont dûs qu'autant qu'ils sont demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant : car si les cartes étaient mêlées et coupées, sans qu'on les eût demandés, on ne serait plus en droit de se les faire payer, excepté dans le cas expliqué aux décisions. Voyez l'Article du sans-prendre, et des matadors.

La bête, le jeu, et la consolation ne se prescrivent pas; on peut se les faire payer plusieurs coups après; l'on ne peut cependant point revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, si le coup d'après celui où la bête qui fait le sujet de la dispute, est achevé de jouer. Voyez les décisions, article de la bête.

Il est payé à ceux qui gagnent codille, de la même manière qu'ils auraient payé ceux qui auraient gagné.

Ceux qui gagnent codille se partagent ce qui va au-devant.

La vole se paye une fiche, qui vaut dix jetons, à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'ayant entreprise ; et elle est payée double, lorsque celui qui joue sans appeler, la fait seule, ou la manque de même ; les matadors, le sans-appeler, et le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double le jeu, la consolation, les matadors, le sans-prendre et la vole.

Les cartes se payent au moyen d'une fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double ce qui augmentera considérablement les bêtes et le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des jeux qui peuvent être joués en appelant un roi ou sans appeler : c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE IV.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en appelant un Roi, ou sans appeler.

QUOIQUE ce soit par l'usage que l'on doit apprendre quels sont les jeux qui peuvent être

joués, on ne laissera pas d'en rapporter quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La première règle qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins, en appelant un roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les jeux suivans, en rouge.

JEUX EN ROUGE QUI PEUVENT SE JOUER.

Manille, Baste, Roi, Dame et six de Cœur, deux Piques, deux Trefles et un Carreau, en appelant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut appeler par préférence le roi d'ont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour lors en règle. L'on appelle être en règle, lorsque l'on coupe le retour du roi appelé; et si l'on a une seule noire et une seule rouge pour fausses, il est mieux d'appeler le roi rouge, à cause qu'y ayant une rouge de plus, l'on risque moins d'être surcoupé au retour.

Si l'on se trouvait avoir également en chaque couleur il faudrait, si l'on avait une dame, en appeler le roi, parce que par-là vous rendriez votre dame bonne; vous pourriez même jouer

Spadille, ponte, valet, deux et trois, une dame gardée, et trois cartes d'une autre couleur, en appelant le roi de votre dame; vous jouerez encore,

Manille, roi, dame, valet et quatre avec un

roi, en appelant le roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudrait commencer à faire atout du valet, si vous étiez premier à jouer, avant que de connaître votre roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des rois et de bonnes cartes: parce que les triomphes étant ordinairement séparées, vos rois et dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout lorsque le roi n'a point paru, parce que pour l'ordinaire vos adversaires ne sachant pas bien qui est le roi, prennent les uns sur les autres.

Une règle générale qu'on doit se faire, c'est lorsque l'hombre fait atout d'une basse triomphe, avant que son roi ait paru, il ne faut jamais prendre que d'une triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous; il n'en serait pas de même si vous étiez le roi appelé, puisque vous devriez sur la basse triomphe de l'hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son jeu.

Spadille, *manille*, *dame et valet*, peut encore être joué, en appelant le *roi* qui convient mieux à la situation de son jeu.

JEUX EN NOIR QUI PEUVENT SE JOUER.

Baste, *roi*, *dame*, *valet et six*, en appelant le *roi* de celle dont on a le moins: vous observerez d'être en règle autant que vous le pourrez.

De même que *manille*, *roi*, *dame et six*,

avec un *roi ;* en observant toujours ce que nous avons dit ci-devant.

Vous jouerez encore *spadille*, *dame*, *valet*, *six et cinq*, *une dame gardée*, dont vous appelerez le *roi.*

De même que *roi*, *dame*, *valet*, *sept*, *cinq* et *un roi.*

Il y a une infinité d'autres jeux qui peuvent être joués, qu'il serait trop long de rapporter ; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, et quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du roi appelé.

Le sans-prendre mérite qu'on y fasse réflexion, puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses adversaires réunis pour le faire perdre : ainsi, pour jouer sans-prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner ; l'on ne doit pas beaucoup compter sur les dames gardées : l'on pourra jouer les jeux suivans sans-prendre, en rouge.

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS-PRENDRE EN ROUGE.

Spadille, *manille*, *ponte*, *roi*, *deux et quatre*, *avec un roi.* Il faudra commencer par trois fois atout, si l'on est premier, spadille, manille et ponte, pour ôter les triomphes des mains des joueurs, afin d'empêcher qu'on ne puisse ni vous surcouper, ni couper votre roi.

Vous observerez que si ce n'était pas à vous à jouer, mais que vous fussiez en che-

ville ; si le premier, après vous avoir joué un roi, vous jouait encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudrait, ou gagner de votre fausse, ou couper du ponte ou du roi, afin d'être assuré, ou de faire la levée, ou de forcer le baste. Si la levée est à vous, ou que la suivante vous vienne, il faudra faire atout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans-prendre, avec *spadille*, *manille*, *baste*, *valet*, *quatre et cinq* ; c'est-à-dire, trois matadors sixièmes, et un valet et dame de même couleur ; je dis de même couleur, parce que cela vaut un roi : il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou de couleur différente ; si elles sont de couleur différente, et qu'ayant été joué le roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce ; après cela, si l'on vous rejoue pour la troisième fois de la même couleur, il faut couper d'un matador, et faire trois fois atout ; ce qui doit naturellement abattre toutes les triomphes ; après quoi, si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre dame et valet, vous couperez et jouerez l'un des deux, vous réservant une triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, et jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixième main.

L'on peut encore jouer *manille*, *baste*, *ponte*, *roi*, *deux*, *trois et un roi* ; c'est-à-dire, quatre faux matadors sixièmes et un roi : l'on appelle faux matadors, lorsqu'il manque spadille ; pour faire plusieurs matadors, il faudrait, sur un retour, couper d'un faux mata-

dor, afin de n'être pas surcoupé, et faire atout.

L'on pourra encore jouer *manille*, *ponte*, *roi*, *dame*, *deux*, *quatre et cinq avec un roi.*

Il n'y a qu'à observer au jeu de Quadrille, sur-tout aux sans-prendre, qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut; la situation du jeu doit cependant régler le nombre de fois qu'il est à propos de le faire car si toutes les triomphes étaient dans un même jeu, il faudrait que la force du jeu que l'on a, réglât la manière de le jouer.

L'usage et le bon sens doivent apprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON DOIT JOUER SANS-PRENDRE EN NOIR.

En noir, parce qu'il y a une triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu; vous pourrez donc jouer les jeux suivans:

Manille, *baste*, *dame*, *valet*, *six et cinq*, *un roi*, *et une dame troisième*; de même que *spadille*, *manille*, *roi*, *sept*, *cinq et quatre*, avec *un roi* ou *une dame et valet de même couleur.*

Vous jouerez aussi *manille*, *roi*, *dame*, *valet*, *six*, *cinq*, *trois et un roi.* Vous pourrez encore jouer *spadille*, *manille*, *baste*, *dame*, *sept et un roi.* Vous observerez que sur des retours, il n'est pas prudent de couper des basses triomphes, à moins que le jeu ne soit tel, que l'on y soit obligé pour pouvoir gagner. Je répéterai encore ici, que le jeu ordinaire et la manière la plus sûre de jouer sans-

prendre, est de faire atout le plus souvent que l'on peut, sans pour cela se trop affaiblir soi-même, pour vouloir affaiblir les autres; il y a une infinité d'autres jeux que l'on doit jouer sans-prendre en l'une et l'autre couleur. Il n'y a, pour être assuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours présente cette nécessité de faire seul les six mains, malgré les efforts des trois autres joueurs; l'usage apprendra le reste.

LE ROI RENDU.

OUTRE la manière ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on appelle, au Roi rendu, qui suit en tout les règles et la manière de jouer du précédent, à la réserve qu'il est libre à celui qui a *le roi appelé*, de le rendre à celui qui l'appelle, qui doit en échange lui donner une carte de son jeu.

Ce jeu, qui est assez en usage dans quelques Provinces, ne se joue de la sorte que pour empêcher qu'on puisse jouer de petits jeux; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, et fait que cette manière de jouer plus gênante a trouvé nombre de partisans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amusement plus sérieux, que parmi le beau sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne diffère pas absolument de l'autre, qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le roi appelé, de le rendre à l'hombre; ce qui fait qu'il a quelques règles qui lui sont particulières; les voici:

I. Celui qui ayant le roi appelé a mauvais jeu, peut rendre le roi appelé à l'hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son jeu, et chaque joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui ayant le roi appelé aurait beau jeu, et rendrait le roi pour faire perdre l'hombre, ferait la bête, sans que l'hombre fût pour cela exempt de la faire aussi, s'il ne gagnait pas le jeu; il faut que le roi appelé ait trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui on a rendu le roi, est obligé avec ce secours de faire six mains seul, les autres joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne; il paye de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le roi à celui qui joue forcé avec spadille, ainsi qu'au Quadrille ordinaire, qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres règles. Il y a des maisons où l'on joue le jeu ci-devant, en rendant le roi d'obligation; c'est-à-dire, que celui qui joue, joue toujours seul, et le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé, en appelant un roi qu'on lui rend, ou spadille, ainsi qu'ils en en sont convenus.

NOUVELLES ADDITIONS

POUR LE JEU

DE QUADRILLE.

Si celui qui est appelé se trouve au-dessus de l'hombre, il doit, s'il n'a qu'une fausse et un petit atout, jouer cette fausse, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui jouera.

S'il a un matador avec un petit atout, il doit jouer son roi pour se faire connaître, ensuite jouer le petit atout, qui est un signal à l'hombre, qu'il a un matador; ce qui fait que l'hombre doit prendre d'un bon, et faire atout d'un petit, que son roi voit venir.

Si le roi appelé est au-dessous de l'hombre, et premier à jouer, il doit faire atout d'un petit, parce que l'hombre qui le voit venir, prend et joue à son roi, qui prend et rejoue une fausse s'il l'a seule, ou fait atout des matadors s'il en a, ou joue un roi et la dame s'il les a, ne rejouant de la couleur du roi appelé, que quand il n'a rien. Il doit observer, à la sixième main, de jouer une fausse où l'hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole, s'il a des matadors et cartes rois.

Si le roi appelé est en cheville, il doit jouer son roi, ensuite jouer une fausse, s'il

l'a seule, ou atout d'un bon, s'il l'a, sinon faire un retour de la couleur du roi appelé.

Quand on est appelé et qu'on a roi et dame d'une couleur, il faut les jouer si l'on n'a pas de matadors.

Lorsque l'on coupe à une couleur dont il a été joué deux fois, il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on joue une fausse où vous coupez, n'eussiez-vous que le baste, il faut le mettre, crainte que l'hombre ou le roi appelé n'aient le roi de cette fausse. Voilà la raison pour laquelle ceux qui ne sont point appelés, doivent jouer d'abord des fausses, ou la dame dont ils ont le valet. Bien des joueurs, quand ils sont appelés, jouent la manille ou le baste d'abord; mais comme un joueur qui ne serait pas appelé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'approuve pas cette façon de jouer, et que, dans le doute, je conseille à l'hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois, pour ne pas rejouer, à moins que que celui avec qui vous êtes ne voie venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous, ni de la couleur du roi appelé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les rois, et garder le valet troisième de la couleur dont on n'a pas joué, si l'on juge que l'hombre a des fausses.

Quand on est appelé, et que l'hombre vous lâche sur atout, il faut toujours rejouer atout, tant qu'on en a.

Si l'hombre joue sans-prendre, et que vous

soyez au dessus, et premier à jouer, il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus, si vous n'avez pas un roi et dame d'une couleur; car si vous n'avez que des rois, il faut voir venir, crainte de rendre les dames de l'hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au dessous de l'hombre, et que vous ayiez une fausse seule et quelques atouts, il faut les jouer; et si la fausse passe à un roi au dessus de l'hombre, il doit en rejouer; mais si c'est au dessous, ce dernier doit jouer une autre fausse.

Lorsque l'hombre joue sans-prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, et en jouer toujours pour consommer ses atouts, et conserver ceux des autres qui peuvent le surcouper: l'on juge de ses fausses par le roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fausses dont il peut avoir le roi, et ne pas se défaire de cette couleur.

L'on doit, quand on n'est pas appelé, et premier à jouer au dessus de l'hombre, jouer un petit atout, si on l'a seul, ou une fausse, fût-ce une dame, quand elle est seule, ou une fausse dont on a la dame, ou la dame dont on a le valet, ou un roi, quand on n'en a pas le valet; car si on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la dame avec le roi; ce qui rend le valet bon.

Observez de vous en aller du valet et de la dame, lorsqu'on joue de cette couleur, et que vous avez l'as et le deux en rouge, ou le sept en noir; car autrement l'on ne doit point

se défaire de trois de ces cartes, à moins que l'hombre n'y coupe.

Si l'on n'est point appelé, et qu'on ait plusieurs petits atouts, ou quelques matadors, et que l'on soit au dessous de l'hombre, et à jouer, il faut jouer atout d'un de ces petits, et même quand on n'en aurait qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet atout.

Lorsque l'on est à jouer, et que l'on a spadille et baste, il faut jouer une autre carte, pour voir venir, afin de prendre la manille avec spadille, et rendre le baste bon; ainsi des autres cartes, comme roi et valet, lorsque la dame n'est pas jouée, et autres atouts; de même, sur la fin du jeu, s'il reste le sept et le deux de cœur et un atout qui est seul, il faut jouer le sept de cœur pour faire tomber le valet qui doit rester; et quelque chose que l'on joue ensuite, on fait ces deux mains.

Quand l'hombre vous voit venir, si vous avez manille gardée, il faut lâcher et ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en atout et en toutes autres couleurs, après que les premiers coups sont joués, et que l'on sait avoir une triomphe en carte qui soit roi, entre les deux que l'on a.

Si l'hombre joue sans-prendre et coupe à deux rois, l'on sait par-là ses fausses.

Quand on a fait jouer, et que l'on n'est pas fort en matadors, mais que l'on a des rois ou dames gardées, il faut faire atout d'un petit pour voir venir, et rendre ses rois et dames bonnes.

Si vous êtes avec l'hombre, et qu'il s'en aille d'une couleur, et qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est appelé a manille et baste, il doit à la quatrième main prendre de l'un, et faire atout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses rois, à moins qu'il n'eût un roi et un valet; auquel cas, il doit attendre, et jouer plutôt ses matadors.

Si l'hombre fait atout de la dame ou du valet, et que la main lui vienne, il doit retourner à atout, parce qu'il doit voir que c'est son roi qui a les matadors.

Si l'hombre joue d'abord la fausse à son roi, et que son roi se trouve avoir spadille et manille troisième avec un autre roi et dame, il doit, après avoir pris du roi appelé, jouer spadille et manille, le roi et la dame, cela fait cinq mains, et remarquer si l'hombre coupe à ce dernier roi, en rejouer ou de la couleur du roi appelé, ou faire atout, parce que si l'hombre n'a pas le baste, il prend et montre.

Que si l'hombre lâche à la sixième main, cela fait connaître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut faire atout de spadille, pour faire tomber manille ou baste, lorsqu'on ne l'a pas : car votre roi l'aurait fait voir, s'il l'avait eu seul avant la sixième main.

Quand l'hombre joue avec les deux as noirs, il doit faire d'abord atout d'un petit pour voir venir; et faisant après atout de spadille, manille tombe ordinairement : de même, s'il joue sans

les as noirs, il doit faire atout d'un petit, si c'est à lui à jouer.

Pour empêcher la vole, il faut remarquer la couleur où l'hombre et son roi n'ont pas coupé, pour en couper les bonnes cartes, et préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point, et de celles dont le valet et la dame sont tombés.

Quand la carte pour la vole est jouée, ceux qui font contre et qui ont quatre cartes, doivent jeter sur cette carte les rois et les dames qui sont rois où l'on a coupé, et garder un valet troisième d'autre couleur; et l'autre garde la meilleure dont le roi et la dame ont été joués, parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hasardée.

L'hombre doit remarquer si son roi, après avoir pris, joue une autre fausse: c'est-à-dire, qu'il coupera en cette couleur, et ne pas manquer de lui en rejouer dès que la main lui vient.

Si celui qui est appelé joue une fausse, et que celui qui la prend soit contre l'hombre, il doit, après avoir pris, faire atout d'un petit, si son camarade voit venir, afin de faire tomber l'atout du roi appelé, qui ne coupera plus après.

LOIS DU JEU DE QUADRILLE.

I. Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par quatre et trois, étant libre à celui qui mêle de commencer par quatre ou par trois. Si en donnant les cartes, il s'en trouve une ou plusieurs tournées, on refait.

II.

II. Si le jeu est composé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même manière, et qu'on s'en apperçoive avant le coup achevé, le coup est nul; si toutes les cartes sont jouées, le coup est bon, de même que les précédens qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal, refait, et ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue, ou sans-prendre, ou en appelant, nomme une autre couleur que celle où il a son jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première, est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue, doit nommer sa couleur par son nom propre, de même que le roi qu'il appelle.

VII. Celui qui a dit, passe, ne peut plus être reçu à jouer, à moins qu'il ne joue forcé, parce qu'il a spadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, est obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer sans-prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer sans-prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre rois, peut appeler la dame d'un de ses rois.

XII. L'on ne peut appeler le roi ni la dame de la couleur qui est la triomphe.

XIII. Celui qui a un ou plusieurs rois, peut appeler un des rois qu'il a : il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner : il gagne sans partager avec personne, et perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander gano à son ami, ni le faire appuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, et ayant le roi appelé, jouerait *atout* spadille, manille ou baste, ou même jouerait le roi appelé, pour faire connaître qu'il est l'ami, ne saurait entreprendre la vole: il serait même condamné à faire la bête, si l'on connaissait de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador: celui qui joue sans-prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appelé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des joueurs, tourne et voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce, fait la bête autant

de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé : si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il aurait renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut, pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé, ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au jeu, et que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le jeu, et le commencer à la levée où la renonce a été faite ; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe, couperait de la couleur qu'on lui aurait dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne ferait pas la bête.

XXVI. Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une couleur qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête.

XXVII. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui joue sans-prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XXX. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

XXXI. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le matador supérieur ne force pas

l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure premièrement jouée.

XXXIII. Les matadors et le sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé et mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât et coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le temps; auquel cas, s'il n'a rien reçu pour le jeu et la consolation d'aucun des joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre et les matadors avec le jeu qui lui est encore dû; si c'était lui qui eût coupé ou donné les cartes, il ne pourrait plus revenir.

XXXIV. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le sans-prendre; de même que celui qui demande le sans-prendre au lieu des matadors, ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû, ce jeu demandant une explication formelle : celui qui joue en appelant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux joueurs a été payé des matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'aient pas été demandés.

XXXVII. Les matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui joue sans-prendre est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le jeu, le devant, la consolation

et la bête ne se prescrivent pas; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer, ont toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui aurait payé s'il l'avait faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir fait les six premières mains, soit qu'on soit seul, ou avec le roi appelé, on a joué la carte pour la septième main.

XLV. Quand la vole est entreprise, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parlerait sur le jeu pour encourager son ami, ne pourrait prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parlerait pour l'en faire désister, ferait la bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer, que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule ne peuvent point se communiquer leur jeu, quoique la vole soit entreprise; et les uns ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéresse le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec spadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne saurait être entreprise que le roi appelé n'ait paru.

LII. L'on peut, lorsque le roi appelé n'a point paru, jouer jusqu'à la dernière carte, sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feraient la vole sans avoir fait connaître le roi, n'en seraient point payés, encore que la dame en eût été jouée, et eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le roi, ait gagné par mégarde, ou voulu faire l'impasse, la dame ne dénotant pas le roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole, ne la font point, ne laissent pas de gagner le jeu, le devant et les bêtes, s'il en va sur le jeu, et de se faire payer le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en ont, de même que le sans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le contre au jeu de Quadrille, le recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudrait jouer sans-prendre.

LVI. Celui qui ayant joué sans-prendre, s'est engagé à la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, et il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors, s'il en a, pas même de la consolation, ni du jeu; il ne tire point le devant, mais il ne fait point la bête, à moins qu'il ne perde le jeu; auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le jeu, et fait la bête de ce qui est au jeu.

LVII. Celui qui fait jouer, et ne fait point trois mains ou quatre, ainsi que l'on est convenu, fait la bête seul, et paye seul aussi tout ce qui est à payer; et s'il n'en faisait point,

il payerait, outre cela, à ses deux adversaires, le droit de la vole, et non à son ami, afin que cet appât de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir, lorsque le jeu est désespéré.

LVIII. Lorsque l'on joue au roi rendu, celui qui a le roi rendu est obligé de faire seul six mains; au surplus, il gagne ou perd seul.

LIX. Si celui qui a commencé la partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au jeu, et les cartes.

LX. Si c'était pour vaquer à des affaires importantes, on pourrait remettre la partie, en prenant un mémoire de l'état du jeu, du consentement des autres joueurs.

DÉCISIONS NOUVELLES

Sur les difficultés et incidens qui peuvent survenir au jeu de Quadrille.

ARTICLE PREMIER.

De la donne.

S'IL se trouve une carte tournée, quelle qu'elle puisse être, en donnant, il faut refaire; la raison en est, qu'il n'est pas juste qu'un des joueurs ait le désavantage qu'on lui sache une carte de son jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer sans-prendre, ou

en appelant un roi, ou même en défendant le jeu. D'ailleurs, la loi ne serait pas égale, si la carte tournée qui vient à l'un des joueurs était reçue, et le coup jugé bon; pendant que s'il en venait une seconde tournée à un autre joueur, et une troisième à un autre, le coup ne vaudrait pas, et serait réputé faux cependant cette seconde ou troisième carte venue à différens joueurs, ne pourrait faire dans le jeu que l'effet que la première peut faire dans le jeu de celui qui l'a; par conséquent, le jeu de deux ou de trois cartes tournées à différens joueurs, étant réputé faux, il est raisonnable qu'à une seule il le soit aussi.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par quatre ou trois, comme certains joueurs le prétendent mal-à-propos; puisque suivant en tout ce qu'on peut les lois de l'hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à trois, il n'est point juste de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raisonnable, et qui est contraire aux abus qui pourraient provenir de la liberté de donner à sa fantaisie, par la connaissance que quelques joueurs de mauvaise foi pourraient avoir des cartes.

ARTICLE II.

De la manière d'appeler.

LE sentiment de quelques joueurs qui veulent que celui qui a les quatre rois, passe, s'il ne joue sans-prendre, est contraire à la liberté du jeu de Quadrille; et la raison veut

qu'il lui soit libre de jouer, ou en appelant une dame ou un de ses rois ; étant généralement reçu que celui qui ne veut pas hasarder le sans-prendre, peut appeler un de ses rois, et s'il ne veut pas jouer seul, appeler une dame autre que celle de la triomphe.

Observez que pour appeler une dame, il faut avoir les quatre rois ; ainsi, si l'on n'avait pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on serait obligé d'appeler un roi que l'on a, ou de passer.

ARTICLE III.

De la manière de jouer les cartes.

COMME les peines ne sont imposées aux fautes qui se font dans tous les jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaise foi pourrait introduire, l'on a jugé à propos d'user de sévérité pour les coups suivans, à cause qu'il serait aisé d'en abuser, s'ils étaient jugés autrement.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador.

Ce cas est aussi bien pour ceux qui défendent la poule, que pour ceux qui font jouer.

Celui qui joue sans-prendre, ou seul, s'étant appelé lui-même, n'est pas sujet à cette loi, ne pouvant tirer aucun avantage de la carte qu'il montrerait.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, en

ayant le roi appelé, joue atout de spadille, manille ou baste, ou même joue le roi appelé, pour faire connaître qu'il est l'ami, ayant d'autres rois qu'il craint que l'hombre ne lui coupe, ne peut point prétendre la vole ; il doit même être condamné à faire la bête, si la carte montrée sert à faire gagner le jeu qui serait douteux.

ARTICLE IV.

Des méprises et des accidens.

La liberté que l'on a, au Quadrille, de voir ce qui s'est passé dans les levées faites, peut faire commettre une faute qui vient des deux joueurs, l'un la faisant, l'autre l'occasionnant ; ce qui a fait décider le coup en la manière suivante :

Celui qui, au lieu de tourner les levées d'un des joueurs, tournerait son jeu qui serait devant lui, et le verrait, ou le ferait voir aux autres joueurs, ferait la bête de moitié avec celui à qui serait le jeu vu : l'un payerait pour son peu d'attention, et l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son jeu à la main, pendant que le coup se joue. Cette loi est d'autant mieux établie, qu'elle empêche plusieurs abus : premièrement, les pièges que l'on pourrait tendre à ceux qui voudraient compter le jeu, en mettant les jeux auprès des levées faites ; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui, faisant semblant de compter le jeu, tournerait les cartes des joueurs qui pourraient, par hasard ou mégarde, les avoir posées sur la table.

ARTICLE V.

Des Renonces.

CELUI qui renonce ne fait point la bête ; quand même la main serait levée en l'air, s'il s'en apperçoit, et empêche que la main ne soit pliée sur le tapis ; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la bête.

Il fait aussi la bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle appartient, à moins que sur-le-champ il n'avertisse lui-même, avant que d'avoir rejoué ; auquel cas il reprendrait sa carte, sans faire la bête.

Celui-là ne renoncerait pas, à qui l'on aura dit, la triomphe est en telle couleur, et qui n'ayant pas de la couleur jouée, couperait de celle qu'on lui aurait dit être la triomphe : mais il ne pourrait reprendre sa carte ; la levée irait à qui elle serait de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi comme la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une carte qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête, si l'on s'en appercevait, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête ; mais si, après qu'on l'a fait apercevoir de la première, on le fait encore appercevoir d'une seconde, et après d'une troisième, il fait autant de bêtes qu'il a renoncé de fois, et il

doit reprendre ses cartes et les jouer de la manière qu'il faut : les autres joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils avaient joué auparavant.

ARTICLE VI.

Des fautes de montrer son jeu.

LA faute de montrer son jeu, pour être ordinaire, n'en est pas moins considérable, puisque la tolérance que l'on en ferait, pourrait introduire plusieurs abus.

Il ne sera donc pas permis à ceux qui font jouer, ni à ceux qui défendent la poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne soit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré son jeu pourrait en tirer avantage ; ainsi celui qui le montrerait, ferait la bête.

Ce cas ne regarde pas le sans-prendre, ni celui qui s'est appelé, dont le jeu ne peut être favorisé de personne.

Ceux qui défendent la poule, encore qu'ils aient fait six mains, ne doivent point montrer pour cela le jeu, mais jouer jusqu'à la dernière carte, pour voir si l'hombre fera ses trois mains, pour ne pas faire la bête seul.

ARTICLE VII.

Des fautes de parler.

IL n'est point permis de parler en quelque manière que ce soit au jeu de Quadrille, pas même dire, cela est roi ; celui qui est à

jouer devant le savoir, ou pouvant l'apprendre par des levées déjà faites : l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur ; celui qui est à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déjà passées.

Celui qui parlerait sur le jeu pour encourager son ami, ne pourrait prétendre à la vole.

Celui qui parlerait de manière à l'en faire désister, ferait la bête.

Il n'est pas seulement permis de dire que l'on a six mains.

La liberté que chaque joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui semble, ne doit s'entendre que pour les coups où son tour vient de jouer, n'ayant besoin de savoir ce qui a passé, que lorsque son tour est venu de jouer pour se déterminer.

On remédiera par-là aux abus qui se commettent assez souvent, lorsque celui dont le tour de jouer est passé, ou n'est pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puisqu'il détermine par-là celui qui est en suspens à jouer une carte plutôt que l'autre ; d'ailleurs, outre le préjudice que cela peut porter au jeu, il n'est pas de l'honnêteté de le faire : par conséquent, il doit faire la bête.

ARTICLE VIII.

De la Bête.

La bête ne se prescrit point ; on est en droit de la demander, plusieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné sur le coup ou

elle devait naturellement aller ; mais il n'en est pas de même des méprises que l'on peut faire en comptant les bêtes : car, par exemple, si une bête qui devait être de cinquante-six, n'avait été comptée que pour quarante-deux, et que celui qui gagne les eût reçus, sans demander le surplus de la méprise, il ne serait pas reçu à y revenir, si le coup d'après était joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourraient jeter, outre qu'il n'y aurait pas de justice, puisqu'il ne risquerait pas de perdre au-delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE IX.

Du Sans-prendre et des Matadors.

Le sans-prendre et les matadors doivent être demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant ; autrement, ils ne doivent pas être payés.

On a cependant jugé que cette exception était à propos pour punir la mauvaise foi de ceux qui, pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent et font couper, avant même qu'on ait pensé à relever les cartes, et par conséquent, demander ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui joue sans-prendre ou avec des matadors, ou sans matadors, n'a point reçu d'aucun joueur ce qui lui revient pour le jeu, quoique l'on ait coupé, il peut demander, avec le jeu, le sans-prendre et les matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué sans-prendre ne l'a point demandé, et a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui est dû que le jeu.

Si celui qui a joué sans-prendre avec des matadors, demande, par mégarde, l'un pour l'autre, il ne lui sera rien payé, s'il ne se reprend avant que l'on ait coupé, ce jeu demandant une explication formelle.

Celui qui joue en appelant un roi, n'est pas recevable à cette distinction, parce qu'étant deux à faire leur jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur est dû, avant que l'on ait coupé; cette loi n'étant que pour ceux qui jouent sans-prendre, ou seuls, étant appelés.

Celui qui, jouant sans-prendre, montre son jeu qu'il a sûr, sans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ses adversaires nomme; si, ayant repris ses cartes, il laisse jouer le premier, qui est en droit, en jouant sa première carte, de nommer la triomphe qu'il veut, si l'hombre n'a pas nommé lui-même auparavant; ou si, étant premier à jouer, il fait atout de spadille ou de baste, sans spécifier sa couleur, ne l'ayant point ci-devant nommée ce jeu, comme il a été déjà dit, demandant une entière explication.

ARTICLE X.

Des coups où l'on joue forcé.

Lorsque tous les joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer il est à présumer qu'ayant passé, il ne doit pas avoir

beau jeu ; la justice par conséquent ne serait pas qu'il fût sujet à la loi de ceux qui jouent de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains, pour ne pas faire la bête seuls. C'est cette raison qui a fait régler que celui qui joue avec spadille forcé, ne fait point la bête seul, quand il ne ferait qu'une main.

ARTICLE XI.

Du Contre, de la Vole et de la Dévole.

Le Jeu de Quadrille étant un jeu à la Française, peut, ce semble, admettre le contre que l'on a voulu établir à l'hombre à l'instar du jeu de la bête : ceux donc qui le voudront admettre, suivront la règle suivante.

Celui qui voudrait jouer sans-prendre, et s'engager à la vole, serait reçu à jouer, au préjudice de celui qui serait à parler avant lui, et qui voudrait simplement jouer sans-prendre.

Celui qui aurait joué sans-prendre s'étant engagé à la vole et ne la ferait pas, payerait à chacun le droit de la vole manquée, ne serait payé ni du sans-prendre, ni des matadors, s'il en avait, ni de la consolation ; il ne tirerait pas même le devant et la bête qui iraient au jeu ; mais il ne ferait pas la bête, à moins qu'il ne perdît le jeu ; auquel cas, il payerait tout ce qui serait dû pour la consolation, le sans-prendre, la vole et les matadors, s'il en avait.

Comme c'est un coup qui ne peut être que très-rare, on ne risque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec spadille, ne peut prétendre à la vole, à cause de l'avantage que spadille découvert peut lui procurer.

Le roi appelé doit avoir paru pour avoir droit à la vole; autrement, comme l'on n'en court pas les risques, on n'en peut espérer la rétribution.

Celui qui faisant jouer ne ferait point de main, ferait la dévole, qu'il payerait aux deux qui défendraient la poule, et non à son ami, afin que l'appât du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir lorsque le jeu serait désespéré.

Cette loi, toute rigoureuse qu'elle est, ne le saurait trop être, puisqu'elle tend à empêcher qu'on ne joue que des jeux médiocres, et que, d'ailleurs, il est presque impossible que l'hombre et celui qui a le roi appelé aient assez mauvais jeu pour ne pas faire une main à eux deux; ce qui suffit pour empêcher la dévole.

Une règle généralement reçue, est que ceux qui montrent leur jeu ne peuvent plus prétendre à la vole; cependant, si un des joueurs ayant dans son jeu cinq ou bien six mains assurées, le montre, en disant qu'il entreprend la vole, quoique son ami soit à jouer, il y est reçu, sans que les adversaires puissent l'empêcher; mais il leur est libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole, telle carte de son jeu qu'il leur plaira, afin qu'il ne puisse tirer avantage du jeu de son ami, qu'il a vu; ce qui n'est valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'aient point encore six

mains : car, s'ils ont déjà six mains, il n'y a que celui qui est à jouer, qui soit en droit de l'entreprendre, ou de s'en désister, suivant les règles ordinaires.

Le coup ci-dessus a été d'autant plus justement adouci de la sorte, que celui qui montre son jeu n'en peut tirer aucun avantage, mais seulement abréger la longueur du coup; et il est censé, dès-lors, avoir entrepris la vole, soit qu'il la fasse ou non.

ARTICLE XII.

Du Roi rendu.

Cette manière de jouer est assez en usage dans quelques Provinces; on y suit en tout les lois du Quadrille ordinaire il suffira de dire que celui qui, ayant le roi appelé, aurait dans son jeu trois mains sûres, et rendrait le roi pour faire perdre l'hombre, ferait la bête pour punir sa mauvaise volonté : c'est un cas qui est arrivé, mais qu'on n'aura guère occasion de revoir.

LES RÈGLES
DU JEU
DE MÉDIATEUR,

Recueillies et expliquées pour l'utilité du beau Sexe, et des Personnes qui n'ont aucune notion de ce Jeu.

PREMIÈRE SECTION.

Des connaissances primitives.

LES connaissances primitives du Médiateur, sont celles qui étant à la portée de tout le monde, peuvent être facilement saisies par une personne à qui ce jeu est entièrement inconnu. Afin de suivre l'ordre que je me suis proposé, qui est celui que l'on doit observer dans le cours d'une seule partie, je partagerai cette première Section en trois Chapitres.

Dans le premier, après avoir fait connaître les ustensiles nécessaires au médiateur, j'enseignerai ce qui se doit observer avant de distribuer les cartes.

Ce qui regarde la distribution, fera le sujet du second.

Le troisième nous instruira de l'arrangement et de la valeur des cartes qui viennent de nous être distribuées.

Dans le cours de ces Chapitres, j'expliquerai tous les termes qui exigeront des éclaircissemens.

CHAPITRE PREMIER.

Des ustensiles propres au Médiateur, et de ce qui doit être observé dans la distribution des Cartes.

ARTICLE PREMIER.

Des ustensiles propres au Médiateur.

LES *ustensiles* propres au Médiateur sont quatre boîtes et deux jeux de cartes.

Pour jouer ce jeu, il faut être quatre personnes ; ainsi, chacune a sa boîte. Ces boîtes sont composées d'un nombre égal de *Mils*, autrement nommés *Contrats* : ce nombre peut être tel que l'on veut, mais le plus ordinaire est de sept ; c'est ce que l'on appelle *Reprise*. C'est pourquoi, si quelqu'un nous rapportait, sans autre explication, avoir perdu une ou deux reprises, nous devons entendre que sa perte se monte à sept ou à quatorze contrats. Il faut être fort en malheur pour perdre en une partie une reprise entière ; à plus forte raison, on peut regarder comme extrêmement rare, pour ne pas dire impossible, d'en perdre deux, du moins en suivant le payement que nous indiquerons.

Les *Mils* ou *Contrats* sont des marques communément d'ivoire, ou d'une autre espèce d'os, ayant la figure d'un carré un peu alongé. Il y a cinq de ces marques en chaque boîte ; les deux autres contrats ne s'y trou-

veot pas en substance, mais en valeur ; ce qui était nécessaire pour que l'on pût remplir toutes sortes de payemens.

Dix marques, que l'on nommait autrefois *Cent*, connues maintenant sous le nom de *Fiches*, égalent la valeur d'un mille. Ces marques sont de même matière, mais de moitié plus longues et moins larges ce seul signe suffit pour en faire la distinction.

Ces deux espèces de marques sont différentes dans les quatre boîtes, quelquefois par la couleur : celles d'une boîte, par exemple, seront rouges ; celles d'une autre, vertes ; et les deux autres, d'autres couleurs. D'autres fois, et plus souvent, toutes celles-ci seront distinguées par un trèfle ; celles-là, par un pique ; les autres, par un cœur et par un carreau. Ces différences ne sont point nécessaires au jeu. Que les couleurs soient ainsi distinguées en chaque boîte, on n'en retire pas plus d'avantage que si elles étaient confondues, pourvu que l'on compte le nombre des mille avec lequel chaque joueur commence la partie ; cette distinction de couleur a même donné lieu à un abus que nous ferons remarquer dans la quatrième Section.

Outre les fiches et les mille, il est encore d'autres marques dont la figure est ronde ; celles-ci sont à l'égard de la fiche ce que la fiche est par rapport au mille ; c'est-à-dire, qu'elles ne font valeur que de sa dixième partie. Cette dernière marque se nomme *jeton* ; il en entre dix dans la composition de la boîte, et dix-neuf fiches, ce qui fait deux mille, lesquels ajoutés aux cinq que nous

avons dit y entrer en substance, forment sept mille, et rendent notre reprise complète.

Comme il n'y a point ordinairement de jetons dans les boîtes du Médiateur, quand on les achète, on trouve vingt fiches, au lieu de dix-neuf, en chaque boîte; il faut en ôter une, et substituer la valeur en jetons.

Les fiches et les jetons auraient pu suffire pour tous les payemens: mais le compte aurait bien plus alongé le jeu; et un si grand nombre de fiches ou de jetons, qui y eût été nécessaire, aurait embarrassé les joueurs: les contrats lèvent ces deux inconvéniens.

Avant de s'engager dans une partie de Médiateur, il faut convenir de ce que vaudra la fiche. Cette valeur est fixée à la volonté des quatre joueurs. On peut se régler comme pouvant perdre six livres, en taxant la fiche à un sou, au payement le plus usité, dont nous parlerons dans la quatrième Section; si l'on jouait un payement plus considérable, on pourrait perdre davantage à proportion.

Les personnes qui ont coutume de faire souvent leur partie, doivent, autant qu'elles le peuvent, jouer la fiche toujours à la même valeur, parce qu'elles ont lieu d'espérer qu'une autre *séance* leur procurera autant de profit que celle-ci leur a causé de perte. On entend par *séance*, une partie entière: c'est-à-dire, le temps que les joueurs sont obligés de garder la même place.

Les autres ustensiles du Médiateur sont deux jeux de cartes disposés pour cet effet. Chaque jeu est composé de quarante cartes, restantes de cinquante-deux, qui forment, comme l'on

soit, le jeu entier, mais dont on a ôté les dix, neuf et huit.

ARTICLE II.

De ce qui doit être observé avant la distribution des Cartes.

Celui de la maison qui doit faire les honneurs aux étrangers, ôte d'un des jeux un roi, une dame, un valet et un as, qu'il présente couvertes aux quatre joueurs, pour tirer au hasard leur place.

Pour éviter toute cérémonie, les derniers entrés doivent tirer les premiers. Chacun ayant sa carte, le roi se place où il juge à propos, la dame est à sa droite, le valet ensuite, de façon que l'as se trouve à la gauche du roi.

Il y a encore une autre manière de tirer les places, non moins usitée que la précédente. On ôte du jeu huit cartes, deux de chaque espèce. On en disperse quatre sur la table, et les quatre autres, de semblable couleur à celles qui sont dispersées, doivent être présentées aux Joueurs.

Si les fiches sont marquées par pique, trèfle, cœur et carreau, alors le moyen est plus simple : on place les boîtes, on prend une fiche de chacune, que l'on présente à tirer, observant de tenir les marques cachées.

Le hasard ayant réglé les places, chacun prend celle où il trouve une carte, si c'est avec des fiches, conforme à la couleur qu'il a tirée.

Quoiqu'il n'y ait véritablement que deux couleurs dans un jeu de cartes, savoir, la noire et la rouge, l'usage autorise à supposer de couleurs différentes les quatre espèces qui en résultent.

Tout le monde placé, on consulte le hasard pour établir une couleur favorite ; cela se fait de plusieurs façons, mais toutes également bonnes.

Autrefois, on tenait à grand honneur de tirer la favorite ; ainsi, on déférait cette commission au plus respectable des Joueurs ; ce qui était une source de jalousie, ou du moins de complimens et d'excuses sans fin. Pour prévenir ces inconvéniens, il a été sagement décidé que celui des quatre à qui sera échu le roi, en tirant les places de la première façon que nous venons d'enseigner, sera en même temps celui qui donnera la favorite ; et si les places ont été tirées de la seconde façon, que ce sera celui à qui sera échu la couleur de trèfle, qui aura droit de tirer la couleur favorite. Pour cet effet, celui qui se trouve à sa droite, mêle les cartes et les lui présente, pour qu'il les partage en deux portions (ce que l'on appelle *couper*). Il met à découvert la portion qu'il sépare de l'autre, afin de faire voir la carte qui s'y trouve la dernière. La couleur dont elle sera, sera regardée comme favorite ; et celui dont la boîte ou la carte tirée y répond, doit commencer à mêler et à distribuer les cartes pour le coup. Par exemple, si la dernière carte qui s'est trouvée dans la portion séparée est cœur, cœur sera la favorite ; et celui dont les fiches sont marquées d'un cœur, ou, si l'on

l'on a tiré avec des cartes, celui à qui est échu cette couleur doit mêler les cartes pour le premier coup.

Celui que le sort a choisi pour tirer la favorite, peut encore le faire d'une autre manière. Il prend un des jeux, le mêle, et après avoir fait couper (ce qui doit toujours s'observer avant la distribution), il disperse à découvert les cartes une à une devant chaque Joueur, jusqu'à ce qu'il paraisse un roi dont la couleur détermine la favorite pour toute la partie: celui devant lequel tombe ce roi, doit alors commencer à faire pour le coup.

Il est facile de voir que toute couleur peut devenir la favorite, puisque c'est le hasard qui en fixe une des quatre nous allons voir maintenant quels peuvent être les avantages de cette couleur.

La couleur favorite, ou seulement *la favorite*, est aussi nommée *la préférence*, parce que le premier avantage qu'elle procure à ceux qui la possèdent, est de pouvoir jouer par préférence aux premiers en cartes qui voudraient jouer en d'autres couleurs: je dis en d'autres couleurs, parce que si les premiers demandaient aussi à jouer en préférence, les autres seraient obligés de céder au *droit de primauté*, qui consiste à faire taire les derniers toutes les fois que le jeu de ceux-ci n'est pas plus fort que celui des autres. Si cependant les premiers avaient *passé* (ce qui signifie que l'on ne veut point jouer, ne trouvant pas son jeu assez beau pour le faire valoir), ils auraient dès-lors renoncé à leur

droit, et n'auraient plus le pouvoir d'empêcher les derniers de jouer.

Ce premier droit de la favorite balance, en faveur des derniers, celui de la primauté qui serait trop étendu, puisqu'il ne laisserait aux derniers ni la faculté, ni le pouvoir de profiter d'un beau jeu.

Le second avantage de la préférence, est qu'en jouant en cette couleur, on reçoit le payement double de ce qu'on aurait reçu en toute autre; l'égalité qui règne en ce jeu exige que, si l'on perd, on *console* aussi doublement.

Consoler. Ce terme est reçu pour exprimer le payement que l'*hombre* est obligé de donner à ses adversaires, lorsqu'ils ont pu le faire perdre. Ce payement est effectivement une consolation pour ceux que l'hombre a empêchés de jouer.

L'*Hombre.* Ce terme a été retenu du jeu de ce nom, pour dénoter celui qui fait jouer, c'est-à-dire, celui au droit duquel les autres sont obligés de céder la permission de faire valoir leur jeu. Ses adversaires le font perdre, lorsqu'ils peuvent l'empêcher de parvenir à six levées, nombre en toute occasion indispensablement nécessaire pour *gagner.* Quand l'hombre ne fait que quatre levées, on dit qu'il *perd codille ;* lorsqu'il en fait cinq, on le fait connaître, en disant qu'il perd *remise.* La consolation est un peu moins considérable dans ce dernier cas que dans le premier. Dans l'une et l'autre circonstance, outre la peine de consoler, l'hombre est encore dans le cas de la *bête.*

La *Bête* est une peine que le jeu impose à celui qui ayant fait jouer, n'a pu parvenir à

gagner. Ceux qui *renoncent à tort*, ou font d'autres fautes préjudiciables au jeu, sont également condamnés à la bête.

Renoncer, veut dire fournir d'une autre couleur que celle qui a été demandée. On renonce *à tort* lorsque l'on a de la couleur jouée.

La consolation et la bête sont également deux peines imposées à l'hombre quand il perd : elles diffèrent en ce que la première doit être payée si-tôt le coup perdu, et que la seconde ne l'est pour le plutôt que le coup suivant.

Il doit être fait à chaque dix *mains* ou *levées*, c'est-à-dire, que dix fois celui des quatre Joueurs qui met la supérieure, doit lever et garder devant lui les quatre cartes; ce que l'on appelle *une levée*, ou *une main*.

CHAPITRE II.

De la distribution des cartes.

LA distribution des cartes intéresse principalement deux personnes; savoir, celui qui fait, et celui qui se trouve vis-à-vis de lui.

Faire. Ce mot exprimé seul quand on joue aux cartes, dénote l'action de celui qui les mêle et les doit distribuer. Quand j'ai enseigné les différentes façons de tirer la favorite, j'ai en même temps indiqué celui qui devait faire le premier : examinons maintenant quelle doit être sa conduite. Il doit prendre sur la table celui des deux jeux qui se trouve prêt; il le mêle, donne à couper à son voisin du côté

gauche, et réunit les deux portions séparées par la coupe, en mettant celle qui est restée sur la table sur celle qui a été enlevée : cela fait, en commençant à sa droite, il distribue à chacun selon son rang, dix cartes par deux fois trois et une fois quatre. Il est libre de commencer par quatre ou par trois, mais il n'en peut donner plus ni moins à chaque fois : il n'aurait pas la liberté, par exemple, de donner deux fois quatre et une fois deux, ce qui reviendrait au même pour le nombre total ; mais on est convenu de l'autre façon, ainsi on doit s'y conformer. Ce n'est pas que celle-ci n'eût été aussi bonne ; elle eût imposé à celui qui fait, un devoir auquel il eût été obligé de s'astreindre, et c'est la seule utilité que l'on retire de la manière adoptée. Si on laissait celui qui fait, maître de donner les cartes de telle ou telle façon à sa volonté, en connaissant quelques bonnes cartes par le dessus, il pourrait les distribuer de façon à les faire tomber dans son lot ; le nombre qu'il en doit donner à chaque fois étant prescrit, cet inconvénient ne se trouve plus.

D'abord que les cartes sont distribuées, le premier devoir de celui qui fait, est de poser devant lui six fiches, en les avançant un peu sur la table ; c'est ce que l'on appelle *mettre les poulans* : nous verrons à la quatrième Section quel est leur usage.

Le coup n'est pas plutôt fini, que celui qui tenait la place du premier, doit prendre à sa droite un jeu qui s'y trouve préparé ; il le mêle, et observe tout ce que nous venons de prescrire à celui qui a fait le premier. Il ne

doit jamais interrompre son action présente pour entrer en compte de ce qui lui est dû, ou de ce qu'il a à payer pour le coup précédent. Tant qu'il tient les cartes, il peut dire ne rien devoir. Avant le compte, il doit encore avancer les poulans, afin de faire connaître que c'est lui qui fait; pour lors il a la liberté de compter ce qu'il reçoit, ou ce qu'il doit payer. Si cette règle était ponctuellement observée, on abrégerait considérablement chaque séance : celui qui fait étant dernier à parler, a le temps, pendant que les trois autres se décident, de payer et d'examiner son jeu. Il n'entre jamais en compte avant de distribuer les cartes, que le jeu n'en soit d'autant retardé. Quand ce retard n'irait qu'à une demi-minute à chaque coup, il se trouverait considérable à la fin d'une partie, qui est pour le moins de quarante coups. Ce qui prouve encore combien l'observation de la règle précédente a paru nécessaire, est qu'un jeu de cartes, sans cette même règle, aurait été suffisant; il n'y en a deux, qu'afin de n'être pas obligé d'attendre à mêler pour le coup suivant, que celles avec lesquelles on vient de jouer soient relevées.

Celui qui se trouve vis-à-vis de celui qui fait, doit, si-tôt le coup joué, rassembler les cartes dispersées, et les mettre en état de servir le coup prochain : cela s'appelle *faire le ménage*. Ce ménage fait, il le doit placer à sa gauche, afin que celui qui doit s'en servir, le trouve à sa droite; ce qui doit s'observer tout le cours de la partie. Si celui qui fait avait oublié de mettre les poulans, (faute que l'on doit bien

prendre garde de commettre), on connaîtrait quel il serait, sans le demander, en voyant les cartes placées à la droite de celui qui le suit immédiatement.

Il est nécessaire que chacun fasse soi-même son ménage, et c'est une politesse déplacée que de vouloir faire celui d'un autre. Comme l'on est accoutumé de mettre son ménage à sa gauche, en faisant celui d'un autre, on pourrait oublier que l'on ne travaille point pour soi-même, et porter un préjudice considérable au jeu par une fausse position des cartes. Par exemple, j'ai un jeu fort jouable étant premier, mais que je passerais étant en *cheville*. Je n'ai pas remarqué celui qui a distribué les cartes, je ne le puis connaître, parce qu'il a oublié de mettre les poulans; en supposant même qu'il n'y ait pas manqué, si je trouve à ma droite le jeu de cartes préparé, je ne fais pas d'autre attention; je conclus que je suis premier, ayant tout lieu de croire que le coup prochain ce sera à mon tour de faire. Dans cette opinion, je demande à jouer, on me le permet; et au lieu d'être premier, je me trouve *en cheville*, et ne puis parvenir à gagner. Je ne serai pas (comme on le peut croire) trop satisfait de la politesse de mon voisin, dont je me vois la victime.

Etre en cheville, se dit de ceux qui ne sont ni premiers ni derniers à jouer.

Celui que le sort a choisi pour commencer à faire, a plus que les autres un devoir à remplir avant d'entrer en payement; il est pour l'ordinaire chargé de marquer les *tours*, et il les marque chaque fois que le sien revient, en

faisant une corne à une autre carte qui lui a été donnée pour cet usage. On entend par *tour*, quatre coups joués. La régularité exige que celui qui marque avertisse les Joueurs avant de corner, en disant, tel tour commence. Cette petite attention épargne le désagrément que lui pourrait causer le doute des Joueurs sur son exactitude.

Les tours ne sont pas fixés à égal nombre par-tout. Ici, ils le sont ordinairement à dix, dont le dernier est double : ailleurs, ils le sont à onze, savoir, dix simples et le onzième double. Dans d'autres endroits, ils le sont enfin à douze : pour lors on fait deux tours doubles; savoir, le sixième et le douzième, ou bien les deux derniers. Quelques-uns font alternativement un tour simple et un tour double.

Les tours doubles, autrement nommés *grands poulans*, sont certains tours où l'on est convenu de doubler les payemens. Par exemple, si j'ai gagné six jetons en tour simple, j'en eusse gagné douze en tour double. Dans la quatrième Section, nous aurons occasion de parler de ces tours plus au long. Nous en avons dit ici suffisamment pour faire voir que plus ces tours sont multipliés dans une partie, plus la perte à la fin du jeu peut être considérable, proportionnément aux prix : on doit faire cette attention pour taxer la fiche.

Si une personne a fait hors de son rang, et qu'il reste encore quelques cartes à distribuer lorsqu'on s'en apperçoit, le coup devient nul.

Si toutes les cartes sont distribuées, et quelques-uns des jeux levés, alors le coup est valable; celui qui a fait hors de son rang, doit

mettre les poulans. Comme la faute ne vient peut-être pas de lui, mais souvent de ce que les cartes se trouvent mal placées, il n'est condamné à aucune punition. Celui qui aurait dû faire ce coup, fera le coup suivant ; et le tour de celui qui a fait hors de son rang venu, il ne fait point ; la main passe à celui qui le suit.

S'il se trouvait deux cartes semblables dans un jeu, le coup serait nul, si on s'en apercevait avant qu'il fût achevé ; mais ceux que l'on aurait joués avec ce jeu sans s'en être apperçu, seraient valables.

En distribuant les cartes, s'il se trouve une carte tournée, il faut refaire.

CHAPITRE III.

De l'arrangement et de la valeur des Cartes.

Les cartes étant distribuées, on n'a rien de plus pressé que de voir la portée de son jeu ; pour cet effet, il le faut arranger.

L'arrangement des cartes n'est autre chose que de réunir les couleurs, et placer les cartes suivant leur *valeur*. Cette opération est d'autant plus nécessaire, que la confusion qui règne dans les cartes, si on les laissait telles qu'on les reçoit, serait très-souvent cause d'erreur lorsqu'on *combinerait* son jeu, ou du moins rendrait cette combinaison beaucoup plus longue et plus difficile.

Combiner son jeu, est en examiner la portée,

en comparant en soi-même ce qu'on peut espérer de levées avec ce que l'on a à appréhender : de cette combinaison résulte la décision à jouer ou à passer.

La valeur des cartes mérite attention ; elle n'est pas la même en rouge qu'elle l'est en noir ; elle diffère encore suivant les circonstances par exemple, les cartes d'une même espèce, quand elles sont triomphes, diffèrent de leur valeur naturelle. J'entends par *valeur naturelle* celle qui est propre à chaque couleur, mais qui peut être changée lorsque son espèce devient triomphe. Je vais exposer des tables de ces différences. Dans la suivante, on trouvera les cartes d'un côté en noir et de l'autre en rouge, rangées suivant leur valeur naturelle.

ARRANGEMENT DES CARTES
selon leur valeur naturelle.

EN NOIR. Pique et Trèfle.		EN ROUGE. Cœur et Carreau.	
1. *Le Roi.*	*La Séquence.*	*Le Roi.*	1.
2. *La Dame.*		*La Dame.*	2.
3. *Le Valet.*		*Le Valet.*	3.
4. *Sept.*		*L'As.*	4.
5. *Six.*		*Deux.*	5.
6. *Cinq.*		*Trois.*	6.
7. *Quatre.*		*Quatre.*	7.
8. *Trois.*		*Cinq.*	8.
9. *Deux.*		*Six.*	9.
		Sept.	10.

On a sans doute remarqué que je nomme

Séquence le roi, la dame et le valet pris ensemble; de plus, que j'ai omis les as noirs dans l'exposition de cette couleur. La raison est que la table ci-dessus enseigne à arranger les cartes, tant en rouge qu'en noir, suivant leur valeur naturelle, c'est-à-dire, quand leur couleur n'est point triomphe; or, les as noirs en font toujours partie, même en couleurs différentes auxquelles ils s'accommodent; ils ne se trouvent donc jamais dans le cas de la valeur naturelle, par conséquent leur rang ne doit être indiqué que dans la table des valeurs, suivant la triomphe. Nous exposerons cette table, lorsque nous serons instruits de la signification du mot de triomphe, dont nous nous sommes déjà servis plusieurs fois.

La triomphe, nommée vulgairement *atout*, est une couleur dont la plus basse carte l'emporte sur les plus hautes de toute autre couleur; ou, pour me servir du même terme, dont la plus basse carte triomphe des plus hautes de couleur différente.

Il n'y a point de triomphe avant que le jeu soit déterminé; toutes couleurs, hors la favorite, sont égales : je dis hors la favorite, parce qu'elle a plus d'avantage que les autres pour parvenir à être triomphe; mais quand elle ne l'est point, elle n'a aucun privilége.

Celui qui a obtenu la permission de jouer, nomme la couleur par le moyen de laquelle il espère venir à bout de ses fins cette couleur nommée, fixe la triomphe pour ce coup seulement. Les autres joueurs sont obligés de la regarder comme telle. Si par distraction il

en eût nommé une autre que celle qu'il avait en vue, et que dans l'instant il se reprît, la triomphe ne serait pas changée pour cela; la première nommée serait toujours regardée comme telle, et chacun arrangerait son jeu en conséquence de la table suivante.

ARRANGEMENT DES CARTES
selon leur valeur étant triomphes.

EN NOIR. Pique et Trèfle.		EN ROUGE. Cœur et Carreau.
1. *L'As de Pique.*	*Spadille.*	*L'As de Pique.* 1.
2. *Le 2 de l'espèce nommée.*	*Manille.*	*Le 7 de l'espèce nommée.* 2.
3. *L'As de Trèfle.*	*Baste.*	*L'As de Trèfle.* 3.
	Ponte	*L'As de l'espèce nommée* 4.
4. *Le Roi.*	*La Séquence.*	*Le Roi.* 5.
5. *La Dame.*		*La Dame.* 6.
6 *Le Valet*		*Le Valet.* 7.
7. *Sept.*		*Le Deux.* 8.
8. *Six.*		*Le Trois* 9.
9. *Cinq.*		*Le Quatre.* 10.
10. *Quatre.*		*Le Cinq.* 11.
11. *Trois.*		*Le Six.* 12.

Confrontez cette seconde table avec la première, vous remarquerez à l'une et à l'autre, que la couleur rouge, *triomphe* ou non, a toujours une carte de plus que la noire on voit clairement que cela vient de

ce que les as noirs ne sont pas attachés chacun à leur espèce, et que les as rouges au contraire le sont. Chaque espèce de la couleur rouge, savoir, cœur et carreau, a donc toujours l'as de plus à compter. Cet as est changé de valeur dans cette dernière table; il se trouve supérieur à la séquence, et dans l'autre il lui était inférieur. Il a de plus acquis un nom que nous ne connaissons point. On le nomme *ponte*. Ce nom et cette valeur ne lui appartiennent donc qu'autant que son espèce est triomphe : ainsi, quand on joue en carreau, l'as de carreau devient ponte, et celui de cœur reste inférieur à la séquence. Si l'on joue en couleur noire, il n'y a point de ponte.

On a pu voir, 1. que l'as de pique est, en quelque espèce que l'on joue, toujours la première carte de triomphe, et par conséquent du jeu, que l'on connaît sous le nom de *spadille*.

2. Que l'as de trèfle a aussi un nom particulier, qui est *baste*, et qu'il est toujours la troisième triomphe.

3. Que la seconde triomphe est désignée sous le nom de *manille*. Elle n'est pas, ainsi que spadille et baste, commune à toutes les couleurs; chaque espèce en a une qui lui est particulière. Mais, va-t-on m'objecter, il y a donc quatre manilles? les sept de cœur et de carreau nous en fournissent deux, les deux de pique et de trèfle autant; laquelle l'emporte?

Je répondrai en répétant ce que j'ai dit des as rouges ceux-ci, par la même raison,

devraient fournir deux pontes ; mais celui-là en a seul le nom et la valeur, dont l'espèce est nommée pour triomphe ; il en est de même de manille. Pour me rendre plus intelligible, j'accorde qu'il y a effectivement, avant que la triomphe soit nommée, *quatre manilles d'attente*, c'est-à-dire, quatre cartes qui ont autant de droit les unes que les autres d'occuper la seconde place, et qui n'attendent pour cela que la dénomination de la triomphe. Ces manilles d'attente, jusqu'à ce temps, sont les dernières de leur couleur ; cette remarque n'aura point échappé dans la confrontation des deux tables. On a vu dans celle des triomphes les deux en noir et les sept en rouge, secondes cartes du jeu, pendant que la valeur naturelle de ces mêmes cartes était la moindre chacune de son espèce.

Si-tôt qu'une couleur est déterminée pour triomphe, supposons que ce soit cœur, l'as de cœur devient ponte ; le sept est tiré de la dernière place pour monter à la seconde, et user de tous les droits et les titres qui y sont attachés. Ce même sept, qui cédera au six quand carreau, pique ou trèfle seront nommés pour triomphe, ne reconnaît maintenant de supérieur que spadille.

Une fois instruit de ces différentes valeurs qu'ont les mêmes cartes, on ne doit plus être surpris si un deux est tantôt supérieur à la séquence, et tantôt inférieur au trois ; si un as qui est emporté par ce coup par le valet, le coup suivant emporte le roi ; et enfin, si en jetant les as noirs, on dit, *atout cœur*, ou *atout carreau*, selon la circonstance.

Voilà ces remarques qui nous offraient tant de difficutés, faute d'instruction; les voilà, dis-je, expliquées sans qu'on y ait rien trouvé d'embarrassant. Les autres difficultés apparentes que la suite du jeu peut présenter, se trouveront peu à peu levées avec autant de facilité.

Les trois premières cartes du jeu, outre les noms particuliers qui les distinguent, en ont encore un commun à toutes les trois ensemble, ou à chacune d'elles en particulier: on les appelle par excellence *matadors*. Il n'y en a réellement que trois, quoique l'on entende communément dire que l'on a quatre, cinq, six matadors; c'est qu'alors ayant trois cartes immédiatement de suite avec les trois véritables, on peut dire avec raison avoir six matadors, puisque l'on a autant de cartes qui sont sûres de leur levée: quand même on commencerait par jouer la moindre, il ne s'en peut trouver de supérieures dans le jeu des adversaires; cette moindre peut donc emprunter le nom de matador, et même à plus juste titre qu'il n'est donné à manille et baste quand ils sont séparés; car ils ne sont point alors assurés de leurs levées, ayant spadille à craindre.

Si donc, en rouge, l'on a avec les trois véritables matadors, ponte et le roi, on peut dire avoir cinq matadors; si à ceux-ci est jointe la dame, on dit en avoir six. Mais au lieu de la dame, si on n'a que le valet; dans ce cas, la façon de s'exprimer est de dire que l'on a cinq matadors sixièmes par le valet. Il en est de même en noir; autant on a de

cartes continues aux matadors, autant on en baptise de ce nom.

Ces matadors surnuméraires n'ont de commun avec les trois effectifs que le nom ; ils ne participent à aucuns droits de ceux-ci. Par exemple, je suppose que l'on joue atout du roi, et que ponte se trouve seul avec les trois matadors ; quoique décoré alors de ce beau nom, il est forcé de tomber et de prendre la levée, quand même il lui serait plus expédient de *lâcher*.

Les matadors véritables, au contraire, ensemble ou séparément, auraient été libres de prendre ou de lâcher, sans encourir les peines de la bête ; punition à laquelle sont toujours condamnés ceux qui renoncent en quelque circonstance que ce soit, ayant en la couleur demandée, ponte ou toute autre carte que les véritables matadors. Des autres droits que nous attribuerons aux véritables matadors, les surnuméraires n'y auront pas plus de part qu'à celui de la renonce.

Lâcher, signifie l'action de celui qui pouvant mettre une carte supérieure à celles qui sont jouées, en met une inférieure de dessein prémédité.

Les *triomphes* ne sont jamais *forcées* par une autre couleur.

Etre forcé, exprimé seul dans cette occasion, doit s'entendre comme si l'on ajoutait *à obéir ;* c'est-à-dire, à mettre de la couleur demandée. Lorsque l'on n'a point de la couleur jouée, c'est obéir que de mettre de la triomphe, puisque la moindre carte en cette couleur, tient la place de la plus haute à l'espèce de

laquelle on est en renonce : cette dernière façon d'obéir s'appelle couper. Si un autre Joueur mettait une triomphe plus haute que celle avec laquelle on a coupé, c'est ce qui s'appelle *sur-couper*. Les Joueurs ont donc la liberté de couper, de sur-couper, ou de lâcher, s'ils l'aiment mieux.

J'ai fait voir qu'il n'y avait que les trois matadors qui eussent le droit de renoncer lorsque l'on jouait atout; je vais maintenant faire remarquer que ce droit est limité, parce que ces matadors se forcent entr'eux : les supérieurs forcent les inférieurs, pourvu que ces supérieurs aient été *entablés*, c'est-à-dire, joués pour première carte. En conséquence, si on entable manille, baste alors est forcé s'il est seul, et n'a pas plus de droit de renoncer que l'aurait la moindre carte ; mais si l'on entable ponte sur lequel on joue manille, dans ce cas baste n'est point forcé, parce que manille n'a point été jouée pour première carte.

Cet exemple doit servir pour manille, qui est également forcée par spadille entablé. Celui-ci ne reconnaissant point de supérieur, ne peut jamais être forcé, puisque les matadors inférieurs ne forcent aucunement les supérieurs.

Les autres avantages des matadors regardent le payement.

Lorsque l'hombre n'a aucun des trois matadors, on dit que *les matadors sont en dehors*.

Plusieurs cartes continues, commençant par manille, se connaissent sous le nom de *faux matadors*. En conséquence, si une personne me rapportait avoir perdu cinq faux matadors, septième en cœur par le deux et le six,

je conclurais avec raison que le jeu avec lequel elle a perdu, était

1 2 3 4 5

manille, baste, ponte, le roi, la dame, le deux et le six. Je ne fais pas mention des trois autres cartes, parce qu'elles sont supposées indifférentes.

Il est manifeste que ces différentes expressions de *matadors*, *faux matadors* et *séquences*, abrégent beaucoup un détail ennuyeux dans lequel on serait obligé d'entrer pour donner connaissance de son jeu.

A présent que nous connaissons la valeur et les avantages des cartes, il n'est rien de plus facile que de les placer chacune en leur rang, suivant les tables que j'ai présentées; mais comme la triomphe n'est point encore censée déterminée, puisque l'on arrange son jeu pour cet effet, on doit faire accorder les as noirs avec la couleur qui offre le plus d'espérance, celle, par exemple, dont on a le plus grand nombre de cartes, les plus hautes, et sur-tout la manille d'attente, parce que si l'on obtient la permission de jouer, on rend cette carte valable.

SECTION II.

Des différens moyens de tirer profit de son jeu.

TOUT ce que nous avons dit jusqu'ici au sujet de l'arrangement et de la valeur des cartes, ne tend qu'à nous faire voir d'un coup

d'œil la portée de notre jeu, nous en faciliter la combinaison, et nous décider à passer ou à demander à jouer : voyons maintenant dans quelles circonstances il est à propos de faire l'un ou l'autre.

Il faut passer, toutes les fois que l'on prévoit ne pouvoir pas faire six levées de quelque façon que ce soit.

On demande à jouer, lorsque l'on prévoit que l'on parviendra à faire six levées par un moyen ou par un autre. Il est des moyens plus forts les uns que les autres, pour parvenir à ce nombre nécessaire de levées ; *on en peut compter sept :* demander *la permission*, est celui qui exige le moins de jeu : demander *un Médiateur* en exige plus ; *sans-prendre* en exige davantage ; enfin, *déclarer la vole* est le plus fort moyen. Celui-ci a rarement lieu, parce qu'il exige un jeu considérable.

Ces quatre moyens sont les plus essentiels au Médiateur ; mais la couleur favorite est un accident qui a droit de redoubler chacun des trois premiers, ce qui nous en procure sept.

La table suivante va nous en donner un parfait éclaircissement.

Je demande.	*4 Moyens essentiels.*		*En préférence.*	*3 Moyens accidentels.*
		1 *Permission*.....2		
		3 *Médiateur*.....4		
		5 *Sans-prendre*..6		
		7 *La Vole.*		

Nous verrons pourquoi on ne déclare point la vole en préférence.

Le plus fort des moyens ci-dessus fait taire le plus faible, en sorte qu'un premier jeu qui

ne fait que demander *la permission*, est obligé de laisser jouer un dernier qui vient à demander *permission en préférence*, à moins que lui-même ne veuille aussi demander en couleur favorite. Dans ce cas, le concurrent est forcé de céder au droit de primauté, ou de demander un des moyens supérieurs.

Cet exemple doit servir pour le Médiateur et le sans-prendre, lesquels doivent céder à la déclaration de la vole.

Outre les sept moyens ci-dessus de tirer profit de son jeu, il s'en rencontre encore deux autres; savoir, la réunion des maradors et l'entreprise de la vole. Ceux-ci ne peuvent faire taire le moindre des précédens, ils ne servent qu'à faire valoir davantage celui qui est employé.

Quatre Chapitres vont nous mettre au fait de tout ce qui regarde ces différens moyens.

Nous apprendrons, dans le premier, ce qui est requis pour demander la permission.

Dans le second, nous nous instruirons de façon à combiner notre jeu pour en voir la juste portée.

Le troisième réunira deux articles, dont le premier traitera du moyen que l'on nomme sans-prendre, et le second examinera celui que l'on appelle Médiateur.

Le quatrième Chapitre enfin traitera, en deux articles, de la déclaration et de l'entreprise de la vole.

CHAPITRE PREMIER.

De ce qui est requis pour demander la permission.

DEMANDER la permission, ou simplement *demander*, est le moindre des moyens que fournit le Médiateur pour tirer parti de son jeu, et celui qui exige le moins de levées. Mais comme on ne peut jamais gagner sans le nombre de six, celui qui emploie ce moyen a permission, pour les faire, de mettre un autre des Joueurs de moitié avec lui. Alors le combat se livre à égal nombre de chaque côté; au lieu que les moyens supérieurs supposent, comme nous le verrons, assez de force à celui qui les met en usage, pour combattre seul trois adversaires.

On n'a pas la liberté de demander à choix telle ou telle personne pour être de moitié avec elle; mais le hasard fait que celle-ci est plutôt appelée que celle-là, de la façon suivante :

D'abord qu'un Joueur a obtenu la permission de jouer en demande, il nomme pour être triomphe la couleur qui l'a déterminé à jouer immédiatement, après tel roi qu'il juge à propos. Celui dans le jeu duquel le roi nommé se trouve, est celui qui doit être de moitié avec l'hombre; ils sont obligés de faire à eux deux les six levées requises. Les deux autres se regardent aussi mutuellement comme amis, et font leur possible pour nuire au parti de l'hombre, contre lequel ils sont adversaires.

Le hasard n'a jamais de part à ce que fait à ce jeu une personne instruite. Il faut donc croire que c'est en vue de quelque utilité que le demandant appelle un roi préférablement à un autre ; c'est ce que nous confirmerons quand nous serons parvenus à jouer les cartes.

Contentons-nous maintenant d'exposer les règles qui doivent nous guider dans l'appel de ce roi.

I. Appelez toujours le roi de la couleur à laquelle vous êtes *en règle.*

II. N'étant en règle à aucune couleur, appelez celui en la couleur duquel vous avez le moins de cartes.

III. N'appelez que par nécessité celui à la couleur duquel *vous êtes en renonce.*

IV. ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, appelez le roi de la couleur rouge.

V. Ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, mais par la dame en noir, et par le valet ou autres plus basses en rouge, dispensez-vous de la quatrième règle, c'est-à-dire, appelez le roi de couleur noire.

VI. On ne peut jamais appeler le roi de triomphe.

VII. On a la liberté d'appeler un roi que l'on a dans son jeu.

VIII. Ayant les quatre rois, on est libre d'appeler une dame à son choix.

La première nous a présenté un terme inconnu, savoir, *être en règle.*

Ce terme signifie que l'on n'a qu'une carte de la couleur dont on appelle le roi. Ainsi, la première et la seconde règle pourraient être comprises dans une seule.

Etre en renonce. Expression que nous avons trouvée dans la troisième règle, signifie manquer de quelque couleur : *avoir renonce* a la même signification.

L'hombre doit ignorer lequel des Joueurs a le roi appelé, jusqu'à ce qu'une occasion légitime le tire de son doute. Cette occasion ne doit pas être long-temps à se présenter ; la conduite de celui qui se voit appelé, étant bien différente par rapport à l'hombre, de celle des autres Joueurs. Ceux-ci font leur possible pour lui nuire, celui-là au contraire n'omet rien de ce qui peut le favoriser.

On ne doit demander la permission, que lorsqu'on voit dans son jeu quatre mains presque assurées, parce que si l'on ne faisait que trois levées, et que l'on perdît, celui qui aurait été appelé ne partagerait point la perte.

Il ne serait pas juste qu'une personne qui est appelée, et que le peu de jeu a forcé de passer, fût obligée de faire autant de levées que celui qui s'est trouvé assez fort pour demander. Il est cependant des Joueurs qui exigent de l'appelé autant que de celui qui fait jouer ; c'est-à-dire, que celui-ci ayant fait trois mains, l'appelé, qui n'en a pu faire autant, est condamné à moitié de perte. Comme cette mauvaise et injuste méthode a lieu en beaucoup d'endroits, il n'est pas mal-à-propos, avant de commencer le jeu, que les Joueurs conviennent s'ils joueront aux quatre ou seulement aux trois mains : dans ce dernier cas, il faut risquer de plus petits jeux ; quitte pour faire faire la bête à celui que l'on appellera.

Lorsque l'hombre ne fait pas le nombre de levées auquel il est tenu, il est condamné à faire seul la bête, et à payer le droit de consolation aux deux adversaires, et non à son ami ; car ce serait l'autoriser à manquer de fidélité en certaines circonstances.

Si ceux qui font jouer gagnent, il est indifférent que ce soit l'hombre ou celui qui est appelé, qui aient fait plus de levées ; quand l'hombre n'en aurait fait qu'une, et que son ami eût fait les cinq autres, ils partageraient le profit moitié par moitié.

Lorsque les quatre Joueurs n'ont ni les uns ni les autres jeu de demander ; alors, comme il ne doit point y avoir de coup nul, celui qui a *spadille est forcé* de jouer en demande. Il ne serait pas juste d'exiger autant de lui que d'un qui de lui-même demande la permission ; c'est pourquoi, ne fît-il qu'une main, il ne fait point la bête seul ; celui qui est appelé, partage avec lui la perte.

Lorsque les trois premiers ont passé, celui qui est le dernier à parler et qui a spadille, est certain de jouer au moins comme forcé ; s'il est dans ce dernier cas, il doit en avertir, sans quoi il serait tenu aux quatre levées, étant censé qu'il demande de plein gré.

Si Spadille forcé a l'avantage de ne point faire la bête seul, il a aussi le désagrément de ne pouvoir entreprendre la vole. Nous en parlerons plus au long dans un autre lieu.

CHAPITRE II.

De la combinaison du jeu.

POUR combiner notre jeu avec justesse, il est bon de rassembler ici certaines règles, dont nous avons déjà eu occasion de parler çà et là.

I. Lorsqu'une couleur est jouée, on est obligé d'y obéir, si l'on en a; on serait condamné à la bête si on manquait à cette règle.

II. Il suffit, pour obéir, de mettre de la couleur; on n'est point forcé de mettre au-dessus de la carte jouée, quand même on le pourrait.

III. N'ayant pas de la couleur demandée, on est libre de couper ou de lâcher.

IV. Lorsque l'on a demandé à jouer, on ne peut plus se dedire.

Ces règles posées, voyons comment nous combinerons notre jeu.

On combine son jeu, en comptant soi-même ce que l'on a de cartes qui peuvent produire des levées; et combien on en a de supérieures à craindre, afin d'en rabattre autant du premier compte fait. Des exemples vont nous rendre cette combinaison sensible.

Mon jeu, je suppose, est celui qui suit :

1 2 3 4 5
le Roi, *la dame*, *l'as*, *le six et le sept* de cœur,
6
le Roi de pique; les autres sont *des fausses*, c'est-à-dire, des cartes qui ne sont ni rois, ni triomphes, et desquelles on n'a rien à espérer;

7 8
rer. Par exemple : *le valet et le six* de trèfle,
9 10
le deux et le sept de carreau.

Voilà les cartes arrangées selon leur valeur naturelle, ainsi que je l'ai dû faire en les recevant; mais à présent que je les ai toutes, je remarque que je puis jouer en cœur, parce qu'en déterminant la triomphe en cette couleur, le sept que j'ai deviendra manille, et l'as ponte. Je tire ces deux cartes de la place que je leur viens de donner, et les place comme étant triomphes. Dans cette supposition, je raisonne ainsi en moi-même : « Je » n'ai que six cartes qui me puissent faire » espérer des levées; savoir : mes cinq cœurs, » qui deviendront triomphes si l'on me per- » met de jouer, et mon roi de pique. De ces » six levées, il faut que j'en cède deux à » spadille et baste, qui me manquent, parce » qu'ils ne tomberont pas sans m'enlever cha- » cun une levée; cela posé, il m'en reste » encore quatre. Or, en demandant la per- » sion, je n'attends que deux levées de l'ami » que j'appellerai. Le roi de carreau que je » dois nommer, sera nécessairement dans sa » main; je puis compter qu'il lui en fournira » une, ce qui fera cinq : il faut qu'il ait bien » mauvais jeu pour n'en pas faire une sixième. » Tout bien examiné, je dois demander la » permission, et m'annoncer ainsi : *Je de-* » *mande*; j'attends la réponse de chacun; » enfin, tous ayant passé et n'ayant point » voulu, ou plutôt n'ayant pu entreprendre da- » vantage, je nomme ma couleur pour être

» triomphe de cette façon, *cœur et le roi de* » *carreau*, sans répéter ces mots, *je demande* » *et j'appelle.* » Beaucoup se contentent de nommer les deux couleurs, en disant *cœur et carreau.* Il n'y a point d'inconvénient à cela, la première couleur nommée fixant toujours la triomphe, et la seconde le roi appelé.

De la même façon on doit combiner son jeu pour le Médiateur, le sans-prendre et la déclaration de la vole; avec cette différence seulement, qu'il faut trouver plus de levées dans son jeu. Nous en parlerons en son temps, et nous renverrons à ce chapitre, pour apprendre à combiner le nombre de mains que nous saurons être requis pour l'un et l'autre de ces moyens.

Il nous reste encore une remarque essentielle à la combinaison; savoir, que les levées que l'on suppose devoir être faites par les cartes supérieures qui manquent, ne doivent être diminuées que sur les moindres cartes de la couleur en laquelle on veut jouer. Sans cette observation, on trouverait rarement son jeu aussi fort qu'il serait en effet. Par exemple:

1 2 3
mon jeu est *spadille*, *baste*, *la dame*, *le*
4 5 6 7
quatre, *le trois* de pique, *la dame et le valet*
8 9 10.
de carreau, *le deux et le cinq* de cœur, et *le valet* de trèfle.

Ce jeu est fort jouable, si je le combine selon la règle précédente; c'est-à-dire: « Ma- » nille me manque, je ne compterai point » la levée qu'aurait pu faire le trois; je n'ai

» pas le roi, je lui sacrifie la levée du quatre.
» Spadille maintenant, baste et la dame me
» restent supérieures aux autres triomphes; la
» dame et le valet de carreau valent un roi;
» ainsi, je dois espérer ces quatre mains. Je
» puis donc demander *en pique*, et appeler *le roi*
» *de trèfle*. Nous verrons en son temps pour-
» quoi celui-ci plutôt qu'un autre. Ce jeu
» pourrait même se jouer en Médiateur. Cepen-
» dant, si au lieu de sacrifier les levées du trois,
» j'eusse dit : Manille me manque, je ne puis
» compter sur la levée de baste ; comme
» je n'ai pas le roi, je ne puis regarder la dame
» comme une levée : le quatre et le trois crai-
» gnent le valet, le sept, le six et le cinq; je
» conclurais, selon cette fausse combinaison,
» n'avoir que spadille sûr en triomphe. »

Pareil inconvénient arriverait presque à chaque coup. On ne verrait jamais la juste portée de son jeu. Il faut y hasarder quelque chose. Il est vrai que si toutes les triomphes se trouvaient réunies contre le joueur, le succès serait bien douteux ; mais pour un coup que l'on aura ce désagrément, on aura le plaisir d'en jouer et d'en gagner dix sans qu'il se présente.

Quand même les autres triomphes qui se trouvent dans le jeu des adversaires, obligeraient nos plus hautes à tomber, nous pouvons regarder comme certain que les autres cartes qui pourraient après cela nous nuire, tomberont en même temps des mains adverses ; nos moindres deviendront donc valables ; pourvu que nous parvenions à notre fin, que ce soit par le moyen des plus hautes triomphes ou par les moindres, que nous importe ?

Nous avons compté comme une levée la dame et le valet de carreau, disant que ces deux cartes valaient un roi, ce qui est manifeste, parce que l'un tombant sous le roi, l'autre nécessairement nous restera supérieure en cette couleur, et ne pourra être emportéeque par la triomphe; elle a donc acquis dès-lors le privilége des véritables rois, c'est ce qui l'autorise à se parer de ce nom. On peut compter plusieurs rois dans une même couleur, comme on vient de le voir, la dernière carte même pouvant le devenir, si toutes les autres tombent.

Les rois que l'on a, lorsqu'on combine son jeu, sont regardés comme autant de levées, parce qu'ils sont soumis, dès la première fois que l'on joue en leur couleur, et qu'il arrive peu que l'on se trouve d'abord y avoir renoncé; conséquemment, ils sont rarement coupés; puisqu'ayant de la couleur jouée, on n'a pas droit de couper. Si on le faisait, on serait condamné à faire la bête, et la main passerait à celui qui l'aurait dû gagner sans cette fausse renonce.

Quelques personnes, dans la combinaison du jeu, regardent la dame gardée d'une basse, comme une levée, espérant sur le roi ne mettre que leur basse, et se faire par-là leur dame roi; mais ils sont trompés, lorsque celui qui a le roi les voit venir en cette couleur. S'ils ne mettent que la basse, le roi ne sera point mis, mais seulement une carte suffisante pour faire une levée. Le roi d'un autre coup fera tomber la dame qui se trouvera dégardée : voilà leur espérance anéantie.

La dame gardée peut cependant être consi-

dérée comme un engagement de plus pour une personne qui a d'ailleurs jeu suffisant pour jouer, mais qui appréhende quelque incident.

CHAPITRE III.

Du Sans-prendre et du Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

Du Sans-prendre.

SANS-PRENDRE est le troisième, et ordinairement le meilleur moyen de profiter de son jeu, la vole ne se déclarant que très-rarement. Ce moyen exige que celui qui l'emploie, fasse seul six levées, sans aucun secours.

Lors donc qu'après avoir combiné votre jeu, comme vous l'avez appris dans le chapitre précédent, au lieu de quatre levées vous en prévoyez six de reste, il faut vous annoncer pour ce troisième moyen : *Je jouerai seul*, ou *sans-prendre*, ce qui revient au même.

Si personne ne peut en faire autant en couleur favorite, ni déclarer la vole, on vous permet. Dès ce moment, les trois autres Joueurs vous deviennent autant d'ennemis, qui, de concert pour votre perte, profiteront de la moindre occasion de l'assurer. Ils se favoriseront pour cela, autant qu'il leur sera possible, et le coup fini, ils réuniront les levées que

chacun d'eux en particulier aura pu faire, afin de les compter contre vous.

Malgré tous leurs efforts, auxquels la juste combinaison de votre jeu vous avait fait juger capable de résister, si vous parvenez à gagner, vous recevez seul le payement de vos trois adversaires; si vous perdez, il est bien juste que vous consoliez chacun d'eux, puisqu'ils sont tous censés avoir pris également part à la cause de votre malheur.

ARTICLE II.

Du Médiateur.

MÉDIATEUR est un second moyen de tirer profit de son jeu..... On me demande déjà pourquoi je le déplace, et n'en ai pas fait mention immédiatement après la demande: l'ordre paraîtrait mieux suivi.

Ma réponse à cette objection instruira en même temps de ce qui est requis pour ce second moyen, et de l'étymologie du nom que l'on a donné à ce jeu.

Ce second moyen est un milieu entre la demande et le sans-prendre. Comment puis-je enseigner un juste milieu des extrémités, si je n'en connais l'étendue? Mon premier devoir est donc de m'en instruire; l'ayant fait, rien de plus facile à moi que d'en déterminer le milieu. On sait que la demande, lors de la combinaison, exige de l'hombre quatre mains, que le sans-prendre en exige six: qui ne voit pas maintenant qu'un moyen qui tiendra le

milieu entre ces deux, exigera de cette même combinaison cinq levées? La difficulté n'est plus qu'à trouver la sixième : *un Médiateur* nous la fournira. Et en effet, qu'entend-on communément par ce mot, sinon quelque chose qui concilie deux partis désunis? or, c'est ce dont a besoin celui qui voit cinq levées dans son jeu. Il ne peut jouer sans-prendre, parce qu'il lui faudrait six mains ; il a aussi trop beau jeu pour ne faire que demander la permission: un moyen qui concilie ce trop et ce pas assez, est-ce sans raison qu'on le nomme *Médiateur?* Nous verrons en son temps quel il est.

Ce second moyen n'a pas été employé de tout temps ; et alors le jeu était nommé *Quadrille*, nom venu du nombre quatre, qui fixe combien de personnes sont requises pour le jouer. La préférence était aussi inconnue, ce qui réunissait tous les avantages au premier. Le second qui aurait eu cinq matadors, sans autre espérance de levée, n'aurait pu profiter de ce magnifique jeu, si le premier eût fait une simple demande avec trois levées, nombre qui était pour lors suffisant.

En ajoutant le moyen en question, ainsi que la couleur favorite ; en fixant le nombre de levées à quatre, pour une simple demande, pouvait-on inventer un nom qui exprimât mieux ce qui fait différer ce nouveau jeu de l'ancien quadrille ? Rien n'a été ajouté à ce dernier jeu, pour former celui que nous appelons *Médiateur*, qui ne tienne de la médiation.

La couleur favorite compense les avantages des derniers avec ceux des premiers. Le nombre de levées fixé à quatre, empêche, comme nous

l'avons déjà dit, que l'on ne demande avec de trop petits jeux, et par conséquent que l'on n'expose à faire la bête celui que l'on appelle; cette convention est donc médiatrice entre les intérêts des demandans et ceux des appelés.

Ces réflexions faites, voyons quel est ce *Médiateur* qui doit nous fournir une sixième levée. C'est tel roi que l'on veut nommer immédiatement après la triomphe. Celui dans le jeu duquel le roi nommé se trouve, ne le garde pas pour nous aider, ainsi que cela se pratique à l'égard de la demande; mais il est obligé de nous le donner *à découvert*, pour une fiche d'échange, et telle autre carte de notre jeu, que nous jugeons à propos; l'hombre donne cette carte, afin seulement qu'il n'en ait pas plus qu'il ne lui en faut, et qu'il n'en manque point à celui qui se défait du roi.

L'échange fait, ce roi que l'hombre vient de recevoir, détermine son jeu à six mains qu'il est obligé de faire seul, trouvant les trois autres ligués contre lui, ainsi que celui qui a joué sans-prendre.

Dans l'exemple de la combinaison que nous donnons, *page* 122, le jeu dont il est fait mention, pourrait être joué en Médiateur, si l'on échangeait le valet de trèfle pour le roi de carreau; et alors, au lieu de dire *la dame et le valet de carreau valent un roi*, on regarderait la séquence comme trois rois.

On voit clairement que ce troisième moyen ne diffère du second dont il est ici question, qu'en ce que celui-ci ne parvient à ses six levées qu'avec l'aide d'un roi qui lui est donné, et que l'autre n'a eu besoin d'aucun secours.

Il faut faire attention de tenir cachée la carte que l'on donne en échange du roi, parce que les autres Joueurs la voyant, ne manqueraient point d'en tirer des conséquences, qui les feraient jouer autrement qu'ils n'auraient fait sans cela. Ces conséquences seraient d'autant mieux fondées, qu'il y a une règle à suivre pour se défaire d'une carte plutôt que d'une autre. Cette règle prescrit de *se faire des renonces*; c'est-à-dire, de se défaire de la couleur dont on a le moins, afin d'y avoir plutôt renonce, et de se procurer la liberté de couper, si on le juge à propos : c'est ce qui nous a engagé, dans l'exemple cité, à échanger le valet de trèfle que nous avions seul, plutôt qu'un de nos deux cœurs.

Le roi, au contraire, doit être donné à découvert : c'est l'intérêt du jeu qui l'exige, à cause de l'inconvénient qui pourrait résulter de la mauvaise foi de certains Joueurs, qui en pourraient user sans qu'on les en pût soupçonner. Etant deux à s'entendre, l'un pourrait donner à l'autre un matador ou autre triomphe, à la place d'un roi que le demandant aurait nommé, l'ayant déjà dans son jeu. Il était nécessaire de prévenir une subtilité si condamnable et si préjudiciable aux autres joueurs.

Les règles que nous avons établies, *page* 117, pour l'appel d'un roi en demande, sont les mêmes pour l'appeler comme médiateur, à l'exception cependant des deux premiers, qui nous disent d'appeler le roi en la couleur duquel nous avons le moins de cartes : c'est ici tout le contraire. On doit appeler pour médiateur,

le roi dans la couleur dont on a le plus, parce qu'on peut plus facilement *se défausser*, autrement se faire des renonces à la couleur dont on a le moins. D'ailleurs, en appelant le roi de la couleur dont on a beaucoup, on peut espérer d'y faire d'autres rois.

CHAPITRE IV.

De la déclaration et de l'entreprise de la vole.

ARTICLE PREMIER.

De la déclaration de la vole.

LA *vole* exige de celui qui y prétend, autant de levées qu'il a de cartes, c'est-à-dire, dix.

Déclarer la vole, est un moyen assuré de faire taire les autres, qui sont forcés de permettre, manquant de moyen pour demander plus.

Il est impossible que deux déclarent la vole d'un même coup, ou l'un ou l'autre aurait tort, parce que sans spadille on ne peut profiter de ce quatrième moyen : or, il n'y a qu'un spadille dans le jeu ; deux personnes ne peuvent donc en même temps avoir jeu convenable pour cet effet.

On peut déclarer la vole en médiateur ou sans-prendre.

On déclare la vole en médiateur lorsque l'on a dans son jeu de quoi faire neuf mains, et que l'on appelle un roi pour se procurer la

dixième. Ce moyen n'est pas généralement admis: nous en spécifierons cependant le payement.

On déclare la vole en sans-prendre lorsque l'on n'a pas besoin d'appeler de roi, et que l'on a ses dix levées en main: quoique ce moyen ait rarement lieu, il doit être admis lorsqu'il se trouve.

ARTICLE II.

De l'entreprise de la vole.

ENTREPRENDRE *la vole*, est lorsque par demande, par médiateur, ou par sans-prendre, le joueur a six levées, sans que les adversaires en aient aucune, et qu'il joue une septième carte. La vole est dès-lors censée entreprise, quand même il ne l'aurait pas fait à dessein.

La différenee qu'il y a entre déclarer et entreprendre la vole, est qu'on la déclare avant qu'il soit tombé la moindre carte, trouvant son jeu assez fort pour faire toutes les levées. L'une ou l'autre déclaration fait taire quiconque voudrait parler.

On ne l'entreprend que par événement, et souvent sans s'y être attendu; on comptait s'en tenir à trois levées; mais telle ou telle carte tombée, contre l'attente, en offre dix à faire; dans cette espérance, après avoir gagné le jeu que l'on a demandé, c'est-à-dire, ayant fait six mains, au lieu d'abattre les cartes, on passe outre; on en joue une septième

qui manifeste la volonté. Si les autres joueurs ont cédé la permission de faire valoir le jeu, ce n'est qu'à la force du moyen que l'on a demandé, et non par rapport à l'entreprise de la vole. On ne les en a point prévenus ; souvent même celui qui l'entreprend, était bien éloigné d'en avoir l'espérance.

SECTION III.

De la façon de jouer les Cartes.

LA combinaison que nous avons faite des levées, nous en a fait espérer suffisamment pour réussir au moyen que nous avons demandé. Mais il est sous-entendu que nous saurons jouer telle ou telle carte à propos : c'est maintenant ce qu'il faut apprendre.

Afin d'examiner par ordre ce que chacun des moyens prescrit aux Joueurs, selon les différentes circonstances qui peuvent survenir, je diviserai cette Section en trois Chapitres.

Je partagerai le premier en deux articles. Le premier article nous instruira de la conduite des Joueurs en demande ; le second en dévoilera les avantages qui ont fait établir les huit règles, pour appeler un roi préférablement à un autre.

Comme l'entreprise de la vole regarde également la demande et les autres moyens, j'ai jugé à propos d'en faire le sujet du second Chapitre.

Le troisième traitera de la conduite des

Joueurs en sans-prendre et en médiateur, ce qui nous procurera deux articles pour ce Chapitre.

Je terminerai enfin cette Section, en enseignant, comme je l'ai promis, un moyen de se familiariser sans peine avec tout ce qui concerne le Médiateur.

CHAPITRE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande, et de l'explication des règles établies pour l'appel du Roi.

ARTICLE PREMIER.

De la Conduite des Joueurs en demande.

NOUS avons déjà dit que celui qui emploie le moyen de la demande, intéresse quelqu'un à son parti; que les deux autres réunissent leurs forces contre les Joueurs, et se regardent mutuellement comme amis: voilà donc deux partis également partagés pour entrer en lice l'un contre l'autre. Le parti de l'hombre peut être regardé comme *agresseur*, et celui des adversaires, seulement comme *défendant*.

De cette considération se déduit naturellement la règle générale que j'établis comme le principe de toutes les autres.

Soit comme défendant, soit comme agresseur, n'ayez en vue que de favoriser votre ami, et d'opprimer vos adversaires. C'est dans cette

règle que chacun doit puiser ses devoirs particuliers.

I. Pour se favoriser, il faut se connaître, se procurer cette connaissance ; premier devoir de tous les Joueurs.

II. Celui qui est appelé étant connu, doit aussitôt faire voir ce qu'il a de plus beau, tant en triomphes qu'en rois.

III. N'ayant plus de triomphes ni de rois, l'appelé doit jouer une fausse, s'il l'a seule d'une espèce.

IV. N'ayant rien de beau, ni de fausse seule, il doit jouer dans la règle, c'est-à-dire, de la couleur du roi appelé.

V. Quand l'appelé, immédiatement après son roi, joue une fausse de la même couleur, l'hombre ne doit pas compter beaucoup sur lui, mais il doit ménager son jeu.

VI. Quand l'appelé ayant joué une haute triomphe, la levée lui passe, il doit conclure que les matadors sont dans les mains de son ami, et rejouer toujours atout.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connaître son roi, celui qui est appelé doit mettre sa plus haute triomphe. Ceux qui ne sont point appelés n'en doivent mettre au contraire que de médiocres.

VIII. Tant que l'on ne connaît point son ami, ou qu'on n'est point assuré qu'il a telle carte, il ne faut point lâcher de levée, de peur de favoriser un adversaire.

IX. Il ne faut jamais masquer son jeu en appel, sur-tout lorsque l'ami est en cheville.

X. L'appelé, d'abord après s'être fait

connaître, doit jouer atout, si l'hombre se trouve dernier.

XI. Dans cette place, l'appelé ne doit point épargner les triomphes; lorsque c'est à lui d'entabler, il peut en jouer, même avant son roi.

XII. Si l'appelé, connu pour tel, joue une petite triomphe, l'hombre étant en cheville, celui-ci doit mettre sa plus haute, et en rejouer une petite si-tôt qu'il entre en jeu.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, doit entabler une fausse seule, s'il l'a; ensuite, le roi dont il a la dame; en troisième lieu, la couleur dont il le moins de fausses.

XIV. Il faut toujours jouer à son ami la couleur qu'il a demandée.

XV. L'ami étant en cheville, lorsqu'une couleur a été jouée deux ou trois fois, on en doit changer.

XVI. Lorsqu'on obéit à quelque couleur que ce soit, il ne le faut faire qu'avec les plus basses cartes.

XVII. Si l'ami est dernier, plus une couleur a été jouée, plus il faut y insister.

XVIII. Quand une couleur a déjà été jouée plusieurs fois, et que l'on se trouve en cheville, il faut couper avec de hautes triomphes, ou se préparer des renonces à une autre couleur.

XIX. Il faut, lorsqu'on se défausse, commencer par la couleur dont on a le moins de cartes, et celle à laquelle coupent les adversaires

XX. Il faut toujours continuer à se défaus-

ser de la même couleur, jusqu'à ce qu'on n'en ait plus.

XXI. Il faut bien remarquer si l'ami a des renonces, ou s'est défaussé de quelque couleur, afin de lui en jouer.

XXII. Il faut faire attention aux renonces des adversaires, et de quelle couleur ils se défaussent, afin de s'abstenir d'en jouer.

XXIII. Si l'on a une dame gardée, ou deux cartes entre lesquelles on ait un roi à craindre, il faut mettre ses adversaires en jeu par une autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le tour de jouer soit venu.

EXPLICATION DES RÈGLES,

Pour la conduite des Joueurs en demande.

LA première règle * particulière que nous avons établie, regarde les quatre Joueurs; elle enjoint à chacun d'eux de faire connaître, le plutôt qu'ils le peuvent, de quel parti ils sont. Sans l'observation de cette règle, les amis s'opprimeraient souvent, bien loin de se favoriser. Le premier but ne doit donc tendre qu'à se procurer cette connaissance; mais le moyen d'y parvenir est particulier à un chacun.

* Première règle.

L'appelé, si-tôt qu'il *est en jeu* (c'est-à-dire, si-tôt qu'il a fait une main, ou bien lorsque c'est à lui d'entabler comme premier), doit, avant tout, jouer le roi qui a été appelé : on ne peut plus le méconnaître. S'il se trouvait dans le cas de la XIe règle, il pourrait la suivre.

L'hombre étant en jeu avant que l'appelé ait pu se faire connaître, doit jouer une fausse de la couleur du roi qu'il a appelé ; celui à qui passera la main, sans qu'elle soit coupée, peut être certainement regardé comme ayant le roi en question, quand même il n'aurait fait la levée qu'avec le valet ou autre carte moindre. Voyez l'*explication de la VIe règle.*

L'un des deux adversaires se fait connaître pour n'être pas le roi appelé, si-tôt qu'il entable une couleur autre que celle de ce roi.

L'autre adversaire est connu pour tel, en rejouant de la même couleur qu'a entablé son ami, parce que l'ayant reconnu, il doit se comporter avec lui ainsi que le prescrit la règle quatorzième.

* Nous ne pouvons passer outre, sans faire voir l'utilité de la troisième des règles établies pour le choix d'un roi, *page* 117. Cette règle nous dit : *N'appelez que par nécessité un roi à la couleur duquel vous êtes en renonce.*

Si l'hombre a renoncé à la couleur du roi qu'il appelle, il est évident qu'il ne peut point dès-lors se procurer la connaissance de son ami. S'il survient une levée à prendre ou à lâcher, avant que l'appelé ait occasion de se

* Explication de la troisième règle pour le choix du roi.

faire connaître, l'hombre sera fort embarrassé et en risque de faire l'un ou l'autre mal-à-propos. La règle en question a donc été établie, afin que le demandant soit toujours en état de connaître par lui-même son roi.

En second lieu, ayant renoncé à une couleur, s'il n'en appelle point le roi, il le coupera s'il se trouve dans le jeu des adversaires, ou se défaussera si ce roi est dans la main de son ami.

Supposons cependant que celui qui demande n'ait pu se dispenser d'agir contre cette troisième règle; lorsqu'il sera en jeu, rien ne pourra mieux lui dénoter son ami que de jouer son petit atout.

Cet expédient peut ne pas réussir, et même devenir nuisible, quoique ce moyen soit le plus sûr après le premier. Voyez l'*explication de la règle VII.*

II. La seconde règle prescrit à l'appelé qui est connu pour tel, de faire voir ce qu'il a de plus beau, commençant par jouer les matadors, s'il en a, ensuite les rois. En jouant les matadors, il tire les triomphes des mains adverses, et assure son jeu et celui de l'hombre. Il est cependant un cas où l'appelé retire plus d'avantages en jouant une petite triomphe avant ses matadors. Voyez l'*explication de la règle XII.*

N'ayant joué qu'un matador inférieur ou autre carte haute, si la levée passe à l'appelé, il a lieu de croire que les triomphes supérieures sont dans les mains de son ami, et doit se comporter en conséquence de la *sixième règle.*

L'appelé doit jouer les rois qu'il a avant ses fausses, parce que si l'un des adversaires entablait une fausse de la couleur d'un de ses rois, l'hombre ne manquerait point de se conformer à la huitième règle, c'est-à-dire, de couper s'il avait renoncé à la couleur jouée, ne sachant si le roi est dans la main de son ami, ou dans celle de l'adversaire, que je suppose tous les deux rester à jouer après lui.

III. Après les hautes triomphes et les rois, ou n'ayant ni l'un ni l'autre, l'appelé doit jouer une fausse, s'il l'a seule d'une couleur, parce que l'hombre se comportera en conséquence de la *règle quatorzième.*

IV. L'appelé fait connaître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fausses seules, lorsqu'il *joue à la règle du demandant*, c'est-à-dire, une fausse de la couleur du roi appelé : c'est sa dernière ressource.

Il doit jouer de l'espèce du roi appelé, préférablement à toute autre couleur, parce que le demandant, en choisissant un roi plutôt qu'un autre, est censé avoir suivi la première ou la seconde règle qui lui sont presentes. L'appelé, en jouant de cette couleur la carte qui se trouve roi, s'il l'a, ou bien une fausse, lui procure l'avantage dont il est fait mention dans l'explication de la quatrième règle.

V. Quand l'appelé, immédiatement après son roi, joue une fausse de la même espèce, l'hombre alors ne doit pas beaucoup compter sur lui; mais il doit ménager son jeu, étant certain que les matadors et les rois qui ne sont pas dans sa main, sont dans celles de ses

adversaires, puisque son ami donne à connaître qu'il n'en a point.

Pour ménager son jeu, l'hombre doit jouer ses rois, afin de ne pas donner le temps à ses adversaires de s'y faire des renonces, pour les couper ensuite.

Après ses rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fausses. Il est une occasion où il doit commencer par ses fausses, avant de jouer ses rois. Voyez l'*explication de la vingt-troisième règle.*

VI. L'appelé ayant joué une haute triomphe, supposons baste, doit conclure, si cette levée lui passe, que les triomphes supérieures sont dans le jeu de son ami : car, les adversaires n'auraient pas eu la complaisance de lâcher cette main. Il doit donc alors continuer de jouer atout, tant que les levées lui passeront.

Lorsqu'en cheville, une personne fait une levée avec une carte, dans la couleur de laquelle il y en a encore de supérieures sur le jeu, on peut regarder comme certain que ces cartes supérieures sont, ou dans le jeu de celui qui emporte la levée, ou dans la main de son ami, qui sans doute n'a pas voulu prendre.

C'est fondé sur cette raison que j'ai dit dans l'exemple de la première règle, que l'hombre ayant joué une fausse de la couleur du roi appelé, peut conclure que celui qui fait cette levée en cheville avec le valet ou autres moindres, a certainement toutes les cartes en cette couleur continues jusqu'au roi : car, il n'aurait pas mis le valet, mais le roi, s'il eût eu lieu de craindre la dame dans le

jeu de celui ou de ceux qui restaient à jouer après lui.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connaître son roi, il faut croire qu'il a appelé en renonce. Celui qui connaît être son ami, doit faire son possible pour emporter cette levée : pour cet effet, il doit mettre ce qu'il a de plus fort en atouts.

Si la levée ne lui reste pas, et qu'il ne puisse par conséquent jouer le roi pour se faire connaître, il est cependant reconnu ami de l'hombre; parce que, s'il eût été adversaire, il n'aurait mis que ses moindres triomphes, ainsi que l'ordonne cette même règle.

En concluant, par l'exécution de cette règle, que tel ou tel est appelé, on se trompe toujours lorsque l'appelé et un des défendans ont été forcés d'y contrevenir. Par exemple : je suppose qu'un des défendans n'ait pour toutes triomphes qu'une haute, au-dessous cependant des matadors; il ne peut mettre de petits atouts, puisqu'il n'en a point; il n'a pas aussi le droit de renoncer : il est donc obligé de mettre le haut atout. Celui qui est appelé doit prendre au-dessus; s'il ne le peut pas, son jeu est de ne mettre qu'une basse triomphe. Dans ce cas, l'hombre conclura faussement que celui qui a mis la haute triomphe est son ami, et à tort regardera comme adversaire celui qui n'en a mis qu'une basse.

Ce moyen de connaître son ami est donc bien plus incertain pour l'hombre, que celui qu'il aurait en appelant un roi, à la couleur duquel il n'aurait point été en renonce.

Quand le demandant commence par jouer un petit atout sans que son ami soit connu, ses adversaires sont dans le cas de se plier mutuellement. Si l'un d'eux met le roi, le jeu de l'autre sera de le prendre, s'il le peut, étant dans la *huitième règle*. C'est pour éviter cet inconvénient, que cette règle ordonne à ceux qui ne sont point appelés, de ne mettre que de basses triomphes, ou de faire la levée avec spadille.

Celui qui se voit appelé doit jouer sa plus haute triomphe, afin de faire la main, ou du moins que les adversaires ne la fassent qu'à bon compte. Les défendans voyant une haute triomphe mise sur la petite de l'hombre, doivent prendre au dessus, s'ils le peuvent, et regarder comme ami déclaré de l'hombre celui qui a joué cette fausse triomphe, quoique cela ne soit pas toujours certain, ainsi que nous venons de le faire voir.

Quand l'appelé a joué baste ou ponte, et que la levée lui passe, il est dans le cas d'exécuter la sixième règle; mais auparavant, il il doit jouer son roi, afin d'ôter à l'hombre tout sujet de défiance.

VIII. Tant que l'ami n'est point connu, et que l'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte supérieure, il ne faut point lâcher de levées, crainte de favoriser un adversaire.

Cette règle confirme que l'on ne doit jamais mettre de hautes triomphes, lorsque l'on peut soupçonner que l'ami duquel on n'est point encore connu, reste à jouer : elle ordonne à cet ami de prendre au dessus; et si le premier jouait ses plus hautes, il en résulterait de-là

que les deux amis se tireraient leurs plus belles triomphes, ce qu'ils doivent éviter.

Ceux qui se voient appelés, n'ont pas moins tort de jouer manille ou baste avant le roi, parce que l'hombre qui ne les connaît pas, doit agir conformément à cette règle. S'il lâchait, les défendans, dans l'espérance que l'hombre les prendrait pour amis, joueraient de temps en temps ces matadors, trouvant par-là le moyen de s'en assurer la levée.

IX. Lorsque l'ami est en cheville, il ne faut point masquer son jeu : ainsi, l'on aurait tort de jouer un valet dont on aurait la séquence, parce que celui avec lequel on est se trouvant y avoir renonce, aurait raison de couper, ayant lieu de croire les cartes supérieures dans les mains de ses adversaires. C'est une triomphe qu'on lui fait perdre, puisque cette levée sans cela serait venue au même parti : cette faute ne vient que parce que le premier a masqué son jeu, et qu'il n'a pas commencé par jouer le roi ; outre que son ami n'aurait pas perdu sa petite triomphe, il aurait encore eu l'avantage de se préparer des renonces en se défaussant.

Ce que je viens de dire du valet, doit s'entendre de toutes les autres cartes que l'on aurait connues, jusqu'à celle qui se trouve roi.

X. Si l'hombre se trouve dernier, l'appelé, après s'être fait connaître, doit jouer aussitôt atout, n'eût-il qu'une triomphe : il tire par-là celles des défendans, qui, pour forcer l'hombre, doivent mettre leurs plus hautes. S'ils n'en mettaient que de médiocres, il en coûterait moins pour faire la levée au dessus

d'eux, et les matadors resteraient pour faire tomber les hautes qu'ils auraient cru épargner.

L'hombre toujours supposé dernier, l'appelé doit jouer les matadors qu'il peut avoir, avant les petites triomphes, parce qu'en jouant ses matadors, il remplit la seconde règle. S'il ne jouait qu'un petit atout, il donnerait à croire à l'hombre qu'il n'a point de matadors, puisqu'il ne les lui a pas fait voir; erreur qui serait préjudiciable au parti, en ce que si l'hombre avait peu de jeu, pour le ménager trop il se mettrait en danger de le perdre; et s'il avait jeu de vole, il ne la tenterait point, croyant les matadors dans les mains adverses. Si son ami les eût joués, la vole aurait été assurée; parce qu'après les matadors, cet ami n'aurait point manqué de rejouer un petit atout, ce qui aurait entièrement affaibli les adversaires.

Si l'appelé n'a point de matadors, il doit jouer une petite triomphe préférablement à une médiocre, parce qu'il ne lui est pas fort important de faire connaître celle-ci. D'ailleurs, le petit atout forcera également les adversaires, et le médiocre lui pourra servir dans quelque occasion où le petit lui aurait été inutile.

XI. La même circonstance subsistant toujours, c'est-à-dire, l'hombre étant dernier, eu égard à celui qui est appelé, celui-ci ne doit jamais hésiter à jouer de petites triomphes, même avant son roi. Cette façon le fait assez connaître, un autre qu'un ami se donnant bien de garde de se comporter ainsi. Si-tôt que le demandant entre en jeu, il ne man-

manque pas à jouer de la couleur dont il a appelé le roi. Celui qui a ce roi fait la levée, selon les apparences, et peut encore jouer une ou deux fois atout, principalement s'il a lieu de croire les supérieures dans le jeu de l'hombre. Il épuise par ce moyen les défendans des triomphes qui auraient pu leur servir à couper. L'appelé doit néanmoins ménager ses atouts, de façon qu'il en garde quelqu'un pour couper, sur-tout s'il a des renonces, ou qu'il soit prêt à se défausser en quelque couleur.

XII. Lorsque l'hombre est en cheville par rapport à son ami, celui-ci, après s'être fait connaître, doit jouer un petit atout plutôt que ses matadors. Comme c'est le seul cas où il doive jouer ainsi, l'hombre en conclut certainement qu'il a un matador ; en conséquence celui-ci met sur le petit atout ce qu'il a de plus haut, afin de faire la levée, et d'abord qu'il est entré en jeu, il joue un autre petit atout ; par ce moyen les demandans passent leurs adversaires en revue, et leur tirent les meilleures triomphes.

Cette façon de jouer est d'autant plus avantageuse, que les matadors de celui qui est appelé sont plus forts.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, se fait connaître pour tel, quand même le roi n'aurait pas paru, en jouant toute autre couleur que celle de ce roi. Son jeu est de jouer une fausse s'il l'a seule. S'il n'en a point, ou après l'avoir jouée, il doit jouer le roi dont il a la dame, ou la couleur dont il a le moins de fausses : nous verrons dans la

règle suivante quel avantage il retire de celle-ci.

Quelquefois le premier des défendans qui entre en jeu, doit jouer un petit atout, par exemple, lorsque le roi n'est point encore connu et que l'hombre se trouve immédiatement à sa droite. Celui-ci ne connaissant point son ami, et encore moins quelles sont ses forces, prend avec ce qu'il a de plus haut pour l'ordinaire. Cependant je lui conseillerais plutôt de mettre sa moindre triomphe, et de laisser aller cette levée, laquelle pourrait être faite par son ami.

XIV. Lorsqu'un des Joueurs qui est premier, a joué une fausse, celui qui le connaît pour ami, doit, si-tôt qu'il entre au jeu, jouer de cette même couleur, ayant lieu de croire que son ami ne l'a point entablée sans de bonnes raisons. Ainsi, dans la règle précédente, le premier des défendans joue une fausse, parce qu'il l'a seule; son ami fait donc son avantage en rejouant de cette couleur, puisqu'il lui procure le moyen de se défausser ou de couper.

Si l'un des Joueurs a joué un roi, son ami doit également jouer de la couleur de ce roi. En un mot, cette règle exige toujours que l'on donne à son ami ce qu'il demande, et *la couleur qu'il demande* est celle qu'il entable ou dont il appelle le roi.

OBSERVATION.

Celui qui est appelé peut abuser des deux règles précédentes, en jouant avant son roi une fausse qu'il a seule. Chacun des défen-

dans en particulier le regardera comme ami par cette façon de jouer ; et l'un ou l'autre faisant la levée, ne manquera pas de rejouer de la couleur de cette fausse, en suivant la règle treizième. Mais celui-là sera bien étonné s'il voit lâcher cette levée à l'hombre, ou s'il la coupe pour jouer le roi appelé il reconnaît alors, mais trop tard, le piége qui lui a été tendu.

Il est manifeste que cette ruse est quelquefois profitable à celui qui est appelé, mais je conseille de ne la mettre en usage que très-rarement. Outre qu'elle est contre toutes les règles du jeu, d'avantageuse qu'elle serait une fois, elle deviendrait dix fois pernicieuse : tant que le roi serait inconnu, on ne donnerait jamais de la couleur demandée par une personne que l'on saurait être dans la coutume d'user de ce détour ; on craindrait toujours le piége. Il en est de toutes les règles du Médiateur, de même que de celle-ci ; on ne gagne jamais à s'en écarter.

XV. Lorsqu'une couleur a été jouée deux fois, on ne doit point jouer une troisième, si celui du parti duquel on est se trouve en cheville, parce qu'on le mettrait dans le cas d'être sur-coupé.

On doit observer cette règle d'autant plus exactement, que l'on aura plus lieu de soupçonner que l'adversaire qui se trouve au-dessus de l'ami, renonce à cette couleur.

XVI. Par exemple, la seizième règle ordonne de n'obéir à quelque couleur que ce soit qu'avec les plus basses cartes, afin de garder les plus hautes qui pourront devenir rois. Si

l'on a remarqué que celui qui est au-dessus de l'ami a lâché ses hautes, on peut regarder comme certain qu'il a renoncé à cette couleur ; dans ce cas, il faut exécuter plus scrupuleusement la quinzième règle, à moins que les cartes que l'on aurait de la couleur déjà jouée plusieurs fois ne fussent rois ; pour lors on en pourrait jouer, même pour la quatrième ou cinquième fois, parce qu'alors l'ami est libre de couper ou de se défausser.

XVII. Lorsque l'ami se trouve dernier, la façon de se comporter à son égard est tout-à-fait différente ; car plus une couleur est jouée, plus on y doit insister, sur-tout si l'on sait qu'il y renonce. Il voit, avant que de jouer, ce que font les adversaires : s'ils coupent, il les sur-coupera ; s'il ne le peut pas, ou qu'ils aient lâché la levée à son ami, il lâche également, et se débarrasse en suivant la règle dix-neuvième.

XVIII. Le devoir de ceux qui se trouvent en cheville, lorsqu'on insiste pour la troisième ou quatrième fois à jouer d'une même couleur, est de couper avec leurs plus hautes triomphes, afin de mettre celui qui les voit venir hors d'état de sur-couper.

S'ils n'ont point de hautes triomphes, ils doivent compter les cartes qui sont déjà tombées en la couleur que l'on joue. S'il ne reste plus que celle qui est sur le jeu, je leur conseille de lâcher ; ils retireront plus d'avantage à se défausser, qu'à couper d'une petite ou d'une médiocre triomphe, qui, selon les apparences, ne leur procurerait pas la levée. S'il restait encore plusieurs cartes de la même

couleur que celle à laquelle on insiste, ils doivent alors couper avec un petit atout seulement, pour ôter la main à celui qui les persécute, lequel ne manquerait point, si on lui lâchait, d'agir en conséquence de la dix-septième règle, c'est-à-dire, de donner toujours de cette couleur.

XIX. La couleur dont on doit se défausser en premier lieu, est celle dont on a le moins de cartes, parce qu'on est plutôt parvenu à la renonce, qui est le but où tend une personne qui se défausse. S'il était indifférent par le nombre égal que l'on aurait de cartes en plusieurs couleurs, de se défausser de celle-ci ou de celle-là, il le faudrait faire préférablement de celle où coupent les adversaires, afin de pouvoir les sur-couper, ou bien de celle dont on leur prévoit les rois, pour avoir ensuite le plaisir de les couper.

XX. Lorsque l'on a commencé à se défausser de quelque couleur, il ne faut point se défausser d'une autre, que l'on n'ait renoncé à la première. Il est évident qu'en se défaussant de deux couleurs à la fois, on serait le double de temps à parvenir à une seule renonce.

XXI. Lorsqu'on a remarqué qu'un Joueur se défausse de quelque couleur, il faut conclure qu'il le fait en conséquence de la règle précédente. C'est pourquoi celui qui est de son parti ne doit pas manquer, si-tôt qu'il entre en jeu, de jouer de cette couleur; peut-être le trouvera-t-il déjà parvenu à renonce; du moins il lui facilitera le moyen d'y parvenir.

Si l'ami s'était défaussé de deux couleurs, ce ne serait point un embarras pour celui qui

aurait à jouer. La règle précédente a dû l'instruire de ce qu'il a à faire : il est évident, puisque son ami s'en est allé d'une seconde couleur, qu'il a renoncé à la première ; il ne doit donc point hésiter à jouer celle-ci préférablement à celle dont l'ami se défait encore, parce qu'il n'est pas assuré qu'il soit parvenu à renoncer en cette dernière couleur.

XXII. Les mêmes raisons qui nous engagent à donner à notre ami ce qu'il demande, nous prescrivent un devoir tout opposé à l'égard de nos adversaires nous avons vu qu'il était avantageux de jouer dans les renonces de notre ami, et de la couleur dont il s'en va ; il est donc évident qu'il faut bien prendre garde à la couleur où l'adversaire tend à se faire des renonces, et encore plus à celle qu'il s'est déjà procurée, afin de se dispenser d'en jouer, autant qu'il est possible.

Un cas cependant peut permettre d'agir contre cette règle, et même la dix-septième ordonne de le faire ; savoir, lorsqu'on est assuré que celui dont on a les intérêts à ménager, a également renonce à cette couleur, et qu'il se trouve en place de passer les adversaires en revue.

XXIII. Lorsqu'on a deux cartes entre lesquelles on craint un roi, il est avantageux d'attendre et de voir venir cette couleur. Si j'ai, par exemple, le roi et le valet de cœur, je dois, autant que je puis, me dispenser d'attaquer à cette couleur, afin de me procurer le valet roi. Cette espérance fait que je ne suis pas blâmable de m'écarter de la seconde règle, sur-tout si j'ai lieu de pratiquer la

troisième. Si je jouais mon roi, celui qui aurait la dame la garderait et obéirait avec une petite carte de la couleur demandée. La dame, par conséquent, lui resterait supérieure à mon valet. Si j'attends au contraire à voir venir en cette couleur, celui qui a la dame peut se trouver au-dessous de moi; il la mettra pour me forcer; la prenant du roi, le valet que j'ai devient la carte supérieure de sa couleur. Il faut rapporter cet exemple à toutes les circonstances qui y peuvent avoir rapport.

Spadille et baste prescrivent le même devoir : il faut se laisser attaquer en triomphe, parce que celui qui a manille la met, afin de *forcer*, et baste alors est le maître du jeu. Cette attention confirme la raison que l'on a eue d'établir les règles X et XI. Il est évident que l'on doit également attendre à voir venir à la couleur dont on a la dame gardée, parce que sur le roi joué, on obéira avec la garde de la dame, et celle-ci se trouvera maîtresse de sa couleur.

Si l'ami se trouvait dernier, et que l'on n'eût rien de mieux, on devrait jouer la garde de sa dame, parce que les adversaires se trouvant en cheville, quand même ils auraient le roi et le valet, mettraient le premier, crainte de trouver la dame dans les mains de celui qui reste à jouer après eux. Si les adversaires avaient cependant quelque lieu de soupçonner cette façon de jouer, ou s'ils n'avaient que cette ressource pour faire perdre, leur jeu serait de *coster*; c'est-à-dire, qu'ayant le roi et le valet, ils ne de-

vraient mettre que ce dernier. Il est quelquefois utile de coster, comme on vient de le voir ; mais très-souvent on trouve la dame dans les mains de celui qui est encore à jouer, et alors on ne fait ni le valet, ni le roi, parce qu'il est souvent coupé, lorsque l'on joue de sa couleur pour la seconde fois.

Comme on risque toujours en costant, je conseille de ne mettre en usage cette façon de jouer, que lorsqu'il s'agit de remettre un jeu désespéré.

Celui qui a manille gardée d'une seule triomphe, se trouve dans le même cas de celui qui a la dame gardée ; mais il doit connaître ce qu'il a à faire, puisque nous lui avons prescrit des devoirs particuliers, suivant les différentes circonstances : nous ajouterons seulement ici, que si manille se trouvait gardée entre les mains d'un des défendans qui serait en cheville, celui-là devrait bien se donner de garde de couper, crainte qu'étant sur-coupé, le joueur n'allât tirer spadille et faire tomber la manille qui se trouverait dégardée.

Lorsque l'on a manille ou baste seule, il faut couper avec ce matador, si l'occasion s'en présente, parce qu'on doit craindre de le voir forcé par spadille, et alors on aurait perdu l'occasion de faire une levée, ou du moins de forcer pour favoriser le jeu de son ami.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le rang de jouer soit venu ; un peu d'attention en va faire voir la conséquence. Je suppose que l'on ait déjà joué d'une couleur,

et que l'on en rejoue pour la seconde ou troisième fois ; je renonce à cette couleur, mais je ne sais si je dois couper d'une haute ou d'une basse triomphe. Si je croyais que celui qui est après moi eût de la couleur jouée, je ne mettrais qu'un bas atout. Dans ce doute, je lui vois une carte en main, ou à demi-tirée de son jeu. Mon doute est aussitôt levé, et je conclus qu'il a de la couleur demandée.

S'il n'en avait pas eu, il aurait attendu que j'eusse joué pour savoir ce qu'il aurait à faire, et par conséquent il n'aurait pas été dans le cas de préparer une carte.

ARTICLE II.

Explication des Règles établies pour l'appel du roi en demande.

AYANT fait connaître quelle doit être la conduite de chacun des Joueurs, lorsque le moyen de la demande est employé, on va comprendre facilement quelle est l'utilité des règles établies pour choisir un roi préférablement à un autre.

(*a*) La première et la seconde règle ordonnent d'appeler le roi de la couleur avec laquelle on est en règle, ou du moins de la couleur dont on a le moins de cartes, parce qu'il est plus facile de s'y faire des renonces, et que celui qui est appelé jouera certainement de cette couleur, selon ce qu'il lui est enjoint par les règles quatrième et quatorzième.

(*a*) Première et seconde.

En expliquant la première règle de l'article précédent, je n'ai pu me dispenser d'anticiper sur celui-ci l'explication de cette troisième règle : on peut consulter, *page* 152.

(*a*) Dans la combinaison du jeu, nous regardons les rois comme autant de levées ; mais s'ils sont coupés, notre compte ne se trouve plus pour l'ordinaire il est de notre intérêt de l'éviter ; c'est ce que nous faisons en appelant un roi de couleur rouge, parce qu'il faut moins de temps aux adversaires pour se faire des renonces en noir, y ayant une fausse moins qu'en rouge ; par conséquent, les choses étant égales d'ailleurs, l'hombre doit appeler le roi de la couleur rouge, préférablement à celui de la couleur noire, ayant moins lieu de craindre qu'on le coupe.

V. La cinquième règle nous prescrit d'appeler le roi de couleur noire, si nous en avons la dame, et que nous n'ayons en rouge que le valet ou autre carte inférieure, quand même nous serions dans le cas de la règle précédente ; c'est-à-dire, ayant égal nombre de fausses en l'une et l'autre couleur.

En suivant la quatrième règle, nous trouvons moins d'avantage que dans l'exécution de celle-ci. Si nous avons la dame seule, et que nous la jouions, notre ami peut, s'il le juge à propos, nous lâcher cette main ; le roi lui reste alors, qui nous en fait espérer une autre. Si nous avons la dame gardée d'une ou de plusieurs autres cartes, et que

(*a*) Quatrième en demande et en médiateur.

nous jouions une des basses, l'appelé prend du roi, et notre dame reste maîtresse de cette couleur. L'avantage que nous procurent deux rois, doit faire oublier, tant en demande qu'en médiateur, ce que nous avons dit dans la *quatrième règle.*

VI. On ne peut appeler le roi de la couleur en laquelle on joue, parce que ce roi procurerait, non-seulement avantage comme roi, mais encore comme triomphe.

VII. Les quatre premiers moyens de faire valoir le jeu, permettent à celui qui en use d'emprunter du secours : ce secours dépend de tel roi qu'il veut nommer. S'il a les quatre rois, il en peut appeler un, mais personne ne le secourra, puisque le roi appelé est dans son jeu. Il trouvera dans chacun des trois autres Joueurs autant d'adversaires, et sera obligé de faire seul six levées, soit qu'il ait appelé le roi en demande, ou qu'il l'ait appelé comme médiateur. Puisqu'il se juge en état de vaincre seul trois adversaires, il est évident qu'il aurait beaucoup plus d'avantage à jouer sans-prendre, ce moyen supérieur n'exigeant pas davantage de lui, et produisant une rétribution plus considérable.

On peut dire que la permission accordée par cette règle, est plutôt une punition qu'un avantage, en ce qu'elle n'a que très-rarement lieu de bonne volonté ; mais que la distraction a fait quelquefois appeler un roi que l'on a dans son jeu, croyant en appeler ou en voir un autre. Comme on a eu le pouvoir d'en agir ainsi avec réflexion, on ne peut plus se dédire.

VIII. Celui qui demande un des quatre premiers moyens ayant les quatre rois dans son jeu, ne pourrait point profiter du secours que ces moyens accordent, puisqu'il serait obligé de faire autant de levées qu'en jouant sans-prendre. Il en pourrait au contraire profiter s'il eût eu un roi de moins. Mais comme il n'est pas juste que, pour avoir trop beau jeu, il soit privé d'un plaisir qu'il aurait pu se procurer avec un moindre, on lui a accordé la permission d'appeller une dame.

OBSERVATION.

Si avec les trois rois on avait cinq levées à espérer, en établissant pour triomphe la couleur dont on n'a pas le roi; on ne peut appeler celui-ci, ni appeler la dame, parce qu'il faut, en suivant la méthode observée jusqu'ici, avoir pour cet effet les quatre rois. On est donc forcé de passer avec si beau jeu, puisque tout secours est interdit. Nous avons vu cet inconvénient mitigé lorsqu'il ne manque aucun roi; je crois qu'il serait également juste de le mitiger dans cette circonstance, qui est la seule où le Joueur soit privé des quatre premiers moyens. La liberté d'appeler une dame, peut, je crois, être accordée. Cette liberté regarde également tous les Joueurs, et augmente la facilité que chacun doit avoir, de mettre à profit tout jeu jouable. Je fais cette observation, parce que je trouve l'égalité du jeu blessée dans l'ancien usage.

CHAPITRE II.

Quelle doit être la conduite de ceux qui entreprennent la vole.

NOUS avons dit que la vole était entreprise dès la première carte que l'on jouait après avoir fait six mains, sans que les adversaires en aient fait une.

I. Si c'est l'appelé qui a fait la cinquième main, c'est à lui de jouer pour la sixième; et alors il doit mettre l'hombre en état de faire cette levée, à moins que son jeu ne lui fasse espérer certainement la vole.

II. Si l'hombre ne se trouve pas jeu de vole, il doit prendre cette sixième levée et abattre.

III. Si au contraire l'hombre espère la vole, il doit lâcher cette sixième main à l'appelé. Celui-ci, d'abord que le demandant lui a lâché la sixième main, doit, sans hésiter, entreprendre la vole, quelque peu de jeu qu'il lui reste. Si elle ne réussit pas, c'est alors de la faute de l'hombre, qui devait observer la *seconde règle.*

IV. Lorsque l'on est dans le dessein d'entreprendre la vole, il faut tirer les triomphes qui pourraient être restées aux adversaires, et qui leur serviraient à couper.

V. Les défendans qui craignent la vole, doivent se défausser avec plus d'exactitude que dans toute autre occasion, de la couleur où renoncent les Joueurs. Ils ne doivent pas hé-

sirer à s'en aller des rois qu'ils ont en cette couleur, afin de conserver les dames secondes, et les valets troisièmes de l'espèce dont on n'a point encore joué, et à laquelle ils ont lieu de croire que les Joueurs veulent se faire des rois.

VI. Il est trois cas qui excluent les Joueurs du droit de vole.

1.° Lorsque la sixième levée faite, le roi appelé n'a pas été joué.

2.° Lorsque l'on joue comme forcé par spadille.

3.° Si l'un des Joueurs a dit la moindre chose qui puisse intéresser le jeu.

Voyons pourquoi ces trois cas excluent les Joueurs du droit de vole.

Lorsque l'appelé se fait connaître sans jouer le roi. S'il a, par exemple, séquence, et qu'il prenne avec le valet, il a l'avantage de donner à entendre à son ami qu'il a encore la dame et le roi de cette couleur. S'il eût pris du roi, l'hombre ignorerait que la dame et le valet sont dans sa main : or, une seule carte connue roi dans la main de l'ami, est suffisante pour faire gagner à l'hombre une vole, qu'il n'aurait point tentée sans cette connaissance.

La seconde et la meilleure raison qui exclut du droit de vole, quand le roi n'a point paru, est que l'hombre pourrait refuser de payer la vole s'il la perdait, disant que pour abattre et montrer son jeu, il n'était pas assez certain que celui qui avait fait des levées fût son ami, puisqu'ayant été en occasion de jouer le roi, il ne l'a point joué, ainsi qu'il le

devait faire. La tranquillité et l'égalité du jeu, exigeaient, pour couper court à toute contestation, que l'on ôtât le droit de vole à ceux qui refuseraient de le payer s'ils perdaient, et qui pourraient quelquefois n'avoir pas reconnu pour ami celui qui a fait des levées.

II. Spadille forcé est exclu du droit de vole, pour compenser, par cette privation, l'avantage qu'il a de n'être point condamné seul aux frais de la bête.

La seconde raison est la certitude dans laquelle serait l'appelé, que cette importante carte est dans le jeu de l'hombre, si elle n'était point encore jouée lorsqu'il voudrait entreprendre la vole.

III. Si l'hombre et l'appelé disent la moindre chose qui puisse intéresser le jeu, les défendans sont dans le droit d'abattre, et de ne point leur permettre d'entreprendre la vole. Si cette règle était ponctuellement observée, comme la beauté et la régularité du jeu l'exigent, il y a bien des Joueurs qui se trouveraient toujours dans le cas de l'exclusion.

Entrons dans le détail de cette règle, et examinons ce que les Joueurs peuvent dire capable d'intéresser le jeu.

1.° Si un des Joueurs, dès le commencement ou dans le cours d'un coup, menace les appelés de la vole.

2.° Si un des Joueurs avertit son ami que telle ou telle carte est roi, il n'en faut pas davantage pour l'engager à couper, ou pour l'en empêcher, selon la circonstance.

3.° Si on avertit son ami que telle couleur a déjà été coupée.

4.° Si, lorsque l'ami doit jouer, on étale les levées faites sans qu'il l'ait requis. On le fait moins alors pour s'éclaircir de quelque doute, que pour lui donner lieu de faire des remarques que l'on croit avantageuses.

5.° Si l'on reprend l'ami qui se trompe en comptant les triomphes ou autres couleurs jouées.

6.° Si l'on se sert de plusieurs mots propres à encourager un Joueur et à le tirer de son incertitude : le ton dont ces mots sont prononcés, fait beaucoup plus que les mots eux-mêmes, et un ami qui en comprend facilement la signification, n'hésite point à agir conséquemment.

On ne peut pas empêcher celui du parti duquel on est, d'entreprendre la vole ; si on le faisait par voies illégitimes, on serait condamné à payer la bête, quand même on ne ferait qu'avertir celui qui est à jouer, que l'on a déjà six levées de faites : c'est à lui de prendre garde à son jeu.

La crainte de la bête et de l'exclusion du droit de vole, lie la langue à quelques-uns ; mais la plupart de ceux qui ne sont retenus que par des vues si basses, ont recours à d'autres stratagèmes ; ils ont les yeux, les genoux, les épaules libres ; ils ne manquent pas d'en faire usage : ils s'en font une telle habitude, qu'ils en accommodent au mieux les mouvemens avec ce qu'ils veulent exprimer ; on peut même dire que leur silence est expressif. Ces Joueurs

frauduleux n'ont d'autre punition que le souverain mépris de ceux même qui tirent parti de leur mauvaise foi. Ils ne sont point exclus du droit de vole, ni condamnés à la bête, parce que ce serait une source de dispute trop fréquente.

En cas de vole, ainsi que dans toute autre circonstance, le Médiateur exige sur le coup présent un silence scrupuleux, tant des Joueurs que des spectateurs, qui ne doivent pas donner le moindre conseil sans y être engagés du consentement unanime des Joueurs. L'attention nécessaire sur les coups de l'ami ou des adversaires, deviendrait inutile, et l'on n'aurait besoin, ni de son esprit, ni de son jugement, pour en tirer des conséquences justes, s'ils nous disaient ce que nous avons à jouer, et ce qu'il faut ne pas jouer. Un seul mot qu'ils lâcheraient sur le coup suffit pour cela.

En supposant le silence sur les coups exactement observé, un défaut de mémoire ou d'attention pourrait à chaque instant faire faire des fautes considérables aux Joueurs ; mais pour obvier à cet inconvénient, le jeu accorde à chacun des Joueurs, dans le moment actuel où il doit jouer, la permission de regarder dans toutes les levées ; personne ne lui peut refuser cet examen. Par-là, on peut s'instruire de ce dont on ne se souvient pas. On doit refuser de découvrir ses levées à celui qui voudrait l'exiger, quand c'est le tour d'un autre de jouer ; cet examen, qui ne lui est nécessaire qu'à l'instant qu'il doit jouer lui-même, pourrait faire faire quelques remar-

ques à un autre, auxquelles il n'aurait point pensé sans cela.

Comme on ne peut faire de règles particulières pour les mauvais Joueurs, les règles générales doivent toutes tendre à prévenir la mauvaise foi. C'est pourquoi, si un Joueur, à son rang, voulait voir ce qui est passé, et qu'au lieu de tourner les levées, il tournât le jeu de quelqu'autre qu'il trouverait délaissé sur la table, ainsi que le sont ordinairement les levées faites; les deux doivent être condamnés chacun à la moitié de la bête. Celui qui a découvert le jeu, y est condamné pour prévenir la mauvaise foi d'un Joueur qui serait ravi de voir un jeu baissé pour en aller tourner les cartes, sous prétexte d'avoir pris ce jeu pour une levée. Celui qui a laissé voir son jeu sans l'empêcher, doit partager la punition, à cause de sa négligence, et pour obvier au piége que l'on pourrait tendre par réflexion à ceux qui examinent les levées.

Si un Joueur, hors de son rang, tournait un jeu au lieu des levées, il ferait alors la bête seul, sans que celui dont il aurait découvert le jeu y fût condamné.

CHAPITRE III.

De la conduite des Joueurs en Sans-prendre et en Médiateur.

ARTICLE I.er

De la conduite des Joueurs en Sans-prendre.

LA même règle fondamentale de notre conduite en demande, sert ici, à l'exception seulement que l'hombre n'a point d'amis à favoriser; tous les Joueurs étant contre lui, son but ne doit être que de leur ôter le moyen de lui nuire, et eux doivent faire ce qu'ils peuvent pour l'opprimer.

L'hombre parviendra à son dessein en suivant ces avis:

I. Commencez par jouer une ou deux de vos plus hautes triomphes.

II. Si les trois adversaires obéissent à atout, insistez-y davantage.

III. Si, de la première fois que vous avez joué atout, un seul vous en a fourni, dispensez-vous de continuer cette couleur.

IV. Faites toujours en sorte de rester maître du jeu, pour tenir votre adversaire en respect.

V. Si vous avez une dame gardée, ou deux autres cartes entre lesquelles vous ayez un roi à craindre, mettez vos adversaires en jeu par toute autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

VI. Lorsque vous ne voulez plus jouer de triomphes, jouez vos rois les uns après les autres.

VII. Vos véritables rois joués, il est quelquefois avantageux de revenir à la couleur où vous en auriez acquis d'accidentels.

VIII. Masquez votre jeu autant qu'il sera possible.

IX. Lorsque l'hombre prévoit, par l'événement du jeu, qu'il fera la bête remise, s'il y a quelque ressource à espérer, il doit la tenter, au hasard même de perdre codille.

X. Si vous ne pouvez jouer des rois accidentels, continuez de jouer la couleur à laquelle vous avez plus lieu d'en espérer.

XI. Quand une couleur est jouée pour la seconde ou troisième fois, si vous soupçonnez des triomphes à ceux qui restent à jouer après vous, il faut lâcher, ou couper avec ce que vous avez de plus haut.

XII. Ne tirez jamais votre carte qu'au moment de la jouer.

En observant ces règles, celui qui a demandé à jouer seul pourra parvenir à ses fins.

Prescrivons maintenant des règles à ceux qui défendent le jeu, par le moyen desquelles ils puissent s'opposer au dessein de l'hombre.

I. Celui des défendans qui entre en jeu, doit jouer de la couleur dont il a le plus grand nombre de cartes, si l'hombre est en cheville.

II. Si l'hombre se trouve dernier, le défendant doit jouer de la couleur dont il a le moins de cartes.

III. Les défendans ayant égal nombre de

cartes en rouge ou en noir, doivent jouer la couleur noire préférablement à la rouge, soit que l'hombre se trouve dernier, soit qu'il se trouve en cheville.

IV. Lorsqu'un des défendans a entablé une couleur, celui qui entre en jeu ne doit pas manquer à rejouer de la même.

V. Si celui qui est en jeu n'a pas de la couleur que son ami demande, il doit considérer la place qu'occupe l'hombre à son égard, afin de se comporter suivant la première ou la seconde règle.

VI. Celui des défendans qui entre en jeu, après deux couleurs différentes entablées par ses amis, doit jouer celle qui a été demandée la première.

VII. Il ne faut point attaquer l'hombre par la couleur où l'on a lieu de croire qu'il se veut faire des rois.

VIII. Les défendans doivent se défausser de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

IX. Celui qui est immédiatement au-dessus de l'hombre, doit s'en aller des plus hautes cartes avant les basses, de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

X. Il faut toujours continuer à jouer de la couleur à laquelle l'hombre a lâché.

XI. Il faut remarquer si un des amis se défausse ou renonce à quelque couleur, afin de faire succéder cette couleur à celle que l'on joue pour lors.

XII. Il faut bien faire attention à quelle couleur l'hombre se tient en garde, afin d'en conserver la dame gardée, ou le valet troisième.

XIII. Si un des défendans a une haute triomphe, qu'il prévoie être forcée à tomber, il doit s'en servir pour forcer l'hombre, si l'occasion s'en présente.

XIV. Les défendans ne doivent jamais masquer leur jeu.

XV. Si l'hombre a joué un atout médiocre, celui qui a des cartes beaucoup supérieures, doit lâcher, s'il peut se dispenser d'obéir.

XVI. Si l'hombre commence par jouer un petit atout, les défendans doivent tâcher de faire passer la main à celui qui se trouve placé à sa gauche.

XVII. Celui qui emporte la main sur ce petit atout, ne doit pas hésiter à jouer un autre petit atout, l'hombre se trouvant en cheville.

XVIII. Si un des défendans se trouve avoir des triomphes supérieures à celles de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, il doit faire atout, ensuite jouer de la couleur où l'hombre renonce, afin de ne le pas mettre en jeu.

XIX. Quand l'hombre n'a plus de triomphes, les adversaires doivent se défausser tout autrement que ne leur prescrit la *règle huitième.*

EXPLICATION DES RÈGLES

Etablies en faveur de l'hombre.

I. LA règle générale ordonne à l'hombre d'ôter à ses adversaires le moyen de lui nuire. Pour cet effet, il doit jouer ce qu'il a de plus haut en triomphes si-tôt qu'il entre en

jeu : si ses adversaires en ont de supérieures, il ne fait pas la levée ; mais il a l'avantage de faire tomber un atout de chacun des jeux de ses adversaires.

II. Si chacun des trois adversaires a obéi au premier atout, l'hombre peut présumer que les triomphes sont partagées, et jouer un second atout, même un troisième. Quand après cela les défendans auraient renonce à ses rois, ils n'en seraient pas plus satisfaits, n'ayant plus de triomphes pour les couper, ni par conséquent pour sur-couper.

III. Les deux règles précédentes font connaître sensiblement l'avantage que retire l'hombre en jouant souvent atout : cependant, si de la première ou de la seconde fois il ne se trouve qu'un des défendans à obéir, l'hombre, dans ce cas, doit conclure que les triomphes sont réunies en un seul jeu, et selon ses forces user de ménagement : il ne peut faire tomber ces atouts ainsi réunis, qu'il ne lui en coûte autant et même plus qu'à ses adversaires, parce que celui de ces mêmes adversaires qui a dans son jeu les triomphes, le voit venir, et n'obéit aux plus hautes qu'il joue qu'avec ce qu'il a de moindre ; de façon que si l'hombre continuait de jouer atout (IV.), le défendant serait bientôt maître du jeu, c'est-à-dire, avec les atouts supérieurs ; c'est ce que l'hombre doit particulièrement éviter : en se conservant la supériorité, il tient son adversaire en respect, et ne le met pas dans le cas d'exécuter le conseil qui lui est donné dans la *règle dix-huitième*.

V. Après que l'hombre a joué plusieurs fois

atout, s'il lui reste encore deux triomphes et autant à l'adversaire, il n'est pas besoin de dire qu'il doit faire tomber les deux qui restent à l'adversaire, si elles sont inférieures aux siennes ; mais s'il n'en a qu'une supérieure et l'autre inférieure, il doit en agir autrement. Par exemple : je suppose la triomphe en pique ; qu'il en reste à l'hombre le valet et le cinq, et qu'un des adversaires ait encore le six et le trois. Voilà, dans cette supposition, deux cartes entre lesquelles l'hombre a un roi à craindre : s'il veut que ces deux cartes lui produisent chacune une levée, il faut qu'il joue d'une autre couleur ; afin qu'ayant mis ses adversaires en jeu, il les force de l'attaquer en triomphe ou en autre espèce, à laquelle (les choses disposées de la même façon) il aurait besoin de se faire deux rois. Si, au contraire, il attaque l'adversaire en cette couleur, celui-ci le voyant venir, ne mettra le six ou le trois qu'en conséquence du valet ou du cinq qu'aura joué l'hombre. Il est évident que l'hombre ne pourra faire ces deux levées que je lui ai supposé nécessaires, au lieu qu'en mettant le défendant dans l'obligation de l'attaquer à cette couleur, ses deux cartes se trouvent valables ; parce que si l'adversaire l'attaque par le six, il prendra du valet, ensuite avec le cinq, fera tomber le trois ; s'il est attaqué par le trois, le cinq l'emportera, et le valet restera supérieur au six. L'avantage, dans cette occasion, n'est que pour celui des deux, de l'hombre ou du défendant, qui oblige l'autre à l'attaquer à la couleur supposée.

Si l'hombre veut savoir pourquoi il doit se laisser attaquer à la couleur dont il a la dame gardée, qu'il consulte l'exemple de cette même règle qui fait la vingt-troisième du premier chapitre de cette Section, *pag.* 136.

VI. L'hombre ne voulant plus jouer atout, doit jouer ses rois les uns après les autres, excepté celui dont il a le valet; la règle précédente ordonnant de se laisser attaquer à cette couleur.

VII. Nous lui conseillons de jouer ses rois immédiatement après ses atouts, parce que les défendans ne sont point encore défaussés; au lieu qu'ils en pourraient trouver l'occasion, et se procurer le droit de les couper, si l'hombre attendait plus à les jouer.

Les véritables rois joués, l'hombre, par cette même raison que nous venons de rapporter, doit jouer ceux que l'accident du jeu aurait pu lui procurer. S'il eût été obligé, par exemple, de jouer un roi dont il aurait eu le valet, et que ce roi eût fait tomber la dame, il doit jouer le valet qui est devenu roi, s'il sait que celui qui a lâché la dame n'a pas de triomphes; car s'il soupçonnait qu'il en eût encore, il doit jouer toute autre couleur, persuadé que l'adversaire n'a lâché la dame que parce qu'il l'avait seule, que conséquemment il aura renonce à cette couleur, et coupera le valet. Si l'hombre est assuré que celui qui a lâché la dame n'a plus de triomphes, il doit jouer son valet, ayant lieu de croire qu'un joueur renonçant déjà à cette couleur, les autres y obéiront, et que cette levée lui passera.

VIII. Si l'hombre avait le roi et la dame,

ou deux autres dames qui, par l'événement du jeu, se trouveraient avoir même valeur que celle-ci, par exemple, le valet et le sept en noir (le roi et la dame de cette espèce n'étant plus sur jeu), il devrait jouer la dame auparavant le roi, s'il avait lieu de soupçonner que ceux qui sont en cheville renoncent à cette couleur. Il aurait l'avantage par-là de leur masquer son jeu; ils lâcheraient cette levée, croyant le roi dans le jeu de leur ami qui est dernier à jouer. Il est facile de voir que cette façon ne masque le jeu que pour le coup présent, et découvre pour les suivans une carte qui serait restée inconnue sans cela.

Si l'hombre avait la séquence, après avoir joué le roi, il pourrait craindre qu'on ne coupât la dame, ainsi il ferait très-bien de jouer le valet.

IX. Lorsque l'hombre trouve contre lui trop de forces, et qu'il prévoit la bête assurée; si on joue une couleur dont il a le roi et le valet, il doit coster, c'est-à-dire, mettre le valet, pouvant croire la dame dans le jeu de celui qui a joué une petite de cette couleur. Si cela est ainsi, il fait une levée à laquelle il ne devait pas s'attendre, qui remet son jeu et le fait gagner. Il aurait perdu remise s'il eût joué le roi, parce qu'il n'aurait certainement pas fait son valet. Si ce coup ne réussit pas, c'est-à-dire, si la dame se trouve au-dessus de lui, la levée passera à son adversaire; et son roi, qui n'aurait peut-être pas été coupé s'il l'eût mis de ce premier coup, pourra l'être lorsqu'il le mettra une autre fois. Il n'est donc avantageux de coster, ainsi que nous

l'avons déjà dit, que pour remettre un jeu désespéré.

En hasardant de perdre codille, un jeu qui aurait certainement été perdu remise, non-seulement l'hombre ne risque pas beaucoup, mais il peut encore tirer de-là un fort grand avantage, puisque si le hasard lui réussit, il gagne ce qu'il aurait certainement perdu s'il n'eût rien hasardé.

X. Lorsque l'hombre a joué atout autant de fois qu'il l'a jugé nécessaire, suivant les règles précédentes; lorsqu'il a joué ses rois et les dames dont il a eu les rois, il doit continuer la couleur qui est la plus abondante dans son jeu, parce que c'est celle où il a le plus lieu d'espérer faire des rois par événement.

XI. L'explication de cette règle est absolument la même que celle de la dix-huitième des règles pour la demande, *page* 148.

XII. Voyez l'explication de cette règle, *page* 152, *règle vingt-quatrième pour la demande.*

EXPLICATION DES RÈGLES

Établies en faveur des Défendans.

POUR s'opposer au dessein de l'hombre, nous avons conseillé aux défendans de suivre certaines règles; faisons-leur voir l'utilité des conseils.

I. Rien n'est plus avantageux pour les joueurs, que d'avoir des renonces; ainsi, les défendans ne doivent avoir en vue que de s'en faire

eux-mêmes, ou d'en procurer à leurs amis. Celui d'entr'eux qui est immédiatement à la gauche de l'hombre, ne retire pas grand avantage des renonces qu'il peut se faire, parce que l'hombre le voit venir; il doit avoir pour principale vue d'en procurer à ses amis, qui voient venir l'hombre; pour cet effet, il doit jouer de l'espèce à laquelle son jeu lui fournit plus de cartes : plus il en a de cette espèce, moins il s'en trouvera dans le jeu de ses amis; plus facilement, par conséquent, ils parviendront en renonce en cette couleur; peut-être même se trouvent-ils, dès le commencement du jeu, renonçant à cette espèce.

II. Si, au contraire, celui des défendans qui est premier à jouer, se trouve immédiatement à la droite de l'hombre, alors il ne doit point penser à procurer des renonces à ses amis, que l'hombre verrait venir : la place qu'il occupe rend les renonces qu'il se pourra faire à lui-même bien plus avantageuses pour son parti; c'est pourquoi il doit jouer de la couleur dont il a le moins, pour s'abréger le chemin qui peut le conduire à son but.

Celui des défendans qui est placé vis-à-vis l'hombre, ne se trouve immédiatement ni au dessus ni au dessous de lui. Il a autant lieu d'observer la première que la seconde règle; ce n'est que l'accident du jeu qui peut lui rendre l'une plus avantageuse que l'autre.

§ III. Il faut se rappeler ici que la couleur noire fournit une carte moins que la rouge; c'est pourquoi, quelque place qu'occupe l'hombre, celui de ses adversaires qui a égal nombre de cartes en l'une et l'autre couleur, doit jouer

de l'espèce de la couleur noire, parce que moins il y a de cartes d'une couleur, plus il est facile de s'y faire des renonces, ou d'en procurer à ses amis.

IV. Celui des défendans qui a entablé une couleur, exempte ses amis qui entreront en jeu par une levée, d'user des règles que nous venons de prescrire: qu'ils aient beaucoup ou peu de cartes, de quelque espèce que ce soit, ils doivent donner celle qui a été entablée par leur ami. Celui-ci n'a joué une espèce plutôt qu'une autre, qu'en conséquence des trois premières règles; on ne doit donc jamais manquer de lui donner ce qu'il a demandé.

V. Si l'on avait renonce à l'espèce qui a été entablée par l'ami, alors on doit faire, selon la place que l'on occupe, les mêmes attentions que les règles précédentes ont exigées de celui qui s'est trouvé le premier à entabler, et cela pour les mêmes raisons.

VI. Celui des défendans qui, dans cette circonstance, entre en jeu le troisième, ne doit donner de la couleur qu'a demandée le second, que lorsqu'il n'a plus de celle qui a été demandée par le premier, parce qu'il a lieu de raisonner ainsi: « Si le second qui est entré » en jeu eût eu de cette couleur, il n'aurait » point manqué d'en donner; puisqu'il en a » joué d'une autre, il faut donc certainement » qu'il ait renonce à la première; ainsi je suis » sûr de lui procurer le moyen de couper, » s'il le veut, ou de se défausser, s'il le juge » plus à propos. »

VII. Lorsque l'on change de couleur, il

faut plutôt jouer de celle à laquelle on sait que l'hombre renonce, que d'une qui n'aurait point encore été jouée, parce que l'on doit craindre de lui faire des rois, en jouant de cette dernière espèce.

Par exemple : si celui qui est à jouer a un roi sans en avoir la dame, il doit attendre que l'on attaque à cette couleur, crainte de rendre roi une dame gardée que pourrait avoir l'hombre. Il risque moins en lui donnant à couper, parce que tôt ou tard les triomphes serviraient à l'hombre; au lieu qu'en jouant ainsi, il s'exempte de lui procurer des rois, et par conséquent des levées.

VIII. Lorsque les défendans ont occasion de se défausser, ils le doivent faire de la couleur dont ils ont le moins de cartes, et de celle principalement à laquelle l'hombre renonce. Consultez *l'explication des règles* 19 *et* 20, établies pour la demande, *page* 149.

IX. Toutes les fois que celui qui est placé immédiatement à la droite de l'hombre, se trouve en jeu, l'hombre a l'avantage de voir venir ses trois adversaires : c'est pour éviter les occasions qui pourraient lui donner cet avantage, que la neuvième règle enjoint à celui des adversaires dont il est ici question, de commencer par ses plus hautes cartes, lorsqu'il se défausse de l'espèce à laquelle l'hombre renonce.

Un autre avantage que les défendans retirent de l'exécution de cette règle, c'est que toutes les fois que cette couleur est jouée, l'hombre appréhende toujours d'être sur-coupé par celui qui s'est défaussé de ses hautes; crainte dont

il serait exempt, si l'on n'observait pas la règle en question. Dès le second coup, celui qui est au-dessus de lui prendrait la levée avec la dame, et ferait passer les cartes de ses amis en revue devant l'hombre, qui alors pourrait agir avec assurance.

X. Si l'hombre, dans la crainte d'être surcoupé, lâche la levée, ses adversaires ne doivent pas discontinuer cette couleur, parce que ce sera toujours mettre l'hombre dans un nouvel embarras.

XI. N'ayant plus de cette couleur, celui qui est en jeu doit avoir remarqué de laquelle ses amis se sont défaussés, afin d'en jouer. *Voyez-en les raisons dans l'exemple que nous avons donné de cette règle, qui est la vingt-unième en appel*, page 149.

XII. Si une couleur n'a point encore été jouée, ou si on a lieu de soupçonner que l'hombre veuille se faire des rois en quelque espèce, il faut se défausser de toute autre couleur, afin, s'il est possible, de conserver en celui-ci la dame gardée ou le valet troisième, et de faire échouer le dessein de l'hombre.

XIII. Lorsque l'on a quelque triomphe seule, pourvu que ce ne soit pas spadille, il faut s'en servir pour couper, si l'occasion s'en présente; on hasarderait trop en espérant mieux, parce que les matadors ou triomphes supérieures pourrraient faire tomber celle que nous aurions cru épargner : nous regretterions alors de ne l'avoir pas mise à profit. Si elle n'eût pas servi à faire la levée, elle aurait du moins forcé l'hombre; ce qui aurait favorisé le jeu de nos amis.

XIV. Les défendans n'ont pas moins d'intérêt à ne point masquer leur jeu, qu'ils en avaient en demande. Voyez ce que nous avons dit, *page* 143, *règle neuvième.*

XV. Lorsque l'hombre entable une triomphe médiocre, telle qu'un roi, une dame, le premier des défendans qui se trouve à jouer après lui, ne doit pas prendre cette levée, s'il n'a que spadille ou manille pour toute triomphe; mais il doit lâcher et se défausser. S'il n'a que spadille, il est assuré qu'il lui fournira tôt ou tard une levée. S'il n'a que manille, il a lieu de croire que si l'hombre avait eu spadille, il l'aurait joué préférablement à une médiocre, et de conclure que spadille est dans le jeu d'un de ses amis, qui d'un autre coup lâchera la main à la manille.

Dans l'un ou l'autre cas, outre l'avantage de se défausser, le défendant peut procurer cette levée à celui de ses amis qui aurait ponte ou autres cartes supérieures, lesquelles seraient peut-être forcées de tomber en même temps que spadille ou manille.

XVI. Si l'hombre, avant les matadors, commence par jouer un petit atout, le premier et le second défendans doivent obéir avec ce qu'ils ont de moindre, afin de procurer cette levée à celui qui est dernier à jouer, et de mettre l'hombre dans le cas de jouer avant eux, pour le voir venir au coup prochain.

Celui des défendans qui se trouve dernier, n'ayant que manille ou baste gardées, ne doit point hésiter, s'il ne peut faire la levée avec sa triomphe inférieure, de prendre avec celui des matadors que son jeu lui fournit, plutôt

que de laisser passer cette levée à celui de ses amis qui est immédiatement à la droite de l'hombre.

XVII. Celui des défendans qui a fait la levée sur cette petite triomphe, doit conclure que l'hombre a spadille, et qu'il n'a joué ainsi qu'afin de dégarder manille et baste, et les faire tomber tous deux d'un seul coup, en jouant spadille si-tôt qu'il entrera au jeu. Cette conclusion servira à celui qui l'a tirée, pour prévenir l'inconvénient qu'il prévoit, et pour empêcher que l'exécution ne réponde à l'espérance de l'hombre. Il s'agit de sauver ces deux cartes à ses amis, ou du moins une des deux; il y parviendra en jouant un petit atout, ou même un matador, s'il lui reste seul. L'hombre alors se trouve fort embarrassé. S'il joue spadille, ses adversaires qui le voient venir, ne mettront ni manille ni baste, puisque ces matadors ne sont forcés par spadille, que lorsqu'il est joué pour première carte: ces deux matadors restent donc contre lui: pour une levée qu'il a cru gagner en s'écartant des règles qui lui ont été prescrites, il en perd très-souvent deux. S'il lâche cette main, peut-être passera t-elle à celui qui lui fait face; dans ce cas, celui-ci ne doit pas manquer de rejouer un petit atout. L'ami qui est immédiatement après lui, doit bien se donner de garde, s'il a manille ou baste, de les mettre; mais il faut qu'il se défausse. Nouvel embarras pour l'hombre, qui a lieu de craindre celui de ses adversaires qui reste encore à jouer.

L'exécution de ces deux règles 16 et 17, est ce qui fait la perte de l'hombre: il a jugé

à propos d'employer cet expédient au mépris de la première règle qui lui est prescrite ; il s'en trouve la dupe. Si ses adversaires eussent ignoré ou négligé les règles dont nous venons de donner l'explication, il n'aurait que plus assuré son jeu en s'écartant de son devoir.

Saisissons cette occasion pour faire remarquer que si l'on gagne assez souvent en s'écartant des règles prescrites, on ne doit point attribuer ce succès à l'inégalité du jeu, mais bien à l'ignorance ou à la négligence des autres joueurs.

XVIII. Si quelqu'un des défendans se trouve, dans le cours du jeu, avoir une ou plusieurs triomphes supérieures à celles de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, et que ses amis renoncent à cette couleur, il doit faire atout, jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Après cela, il doit jouer de la couleur à laquelle il est certain que l'hombre renonce, ensuite les rois qu'il pourrait avoir, afin de ne pas le remettre en jeu.

Si l'hombre se trouve épuisé de triomphes plutôt que le défendant, dès ce moment celui-ci doit discontinuer de jouer atout, et garder ceux qui lui restent pour couper des rois qui pourraient servir à l'hombre, si l'on était forcé de jouer dans leur couleur.

Pour que le défendant exécute cette dix-huitième règle, il doit faire attention à deux choses :

1.° Il faut qu'il ait toutes les triomphes supérieures à celles de l'hombre, parce que s'il en avait une supérieure et l'autre inférieure, son jeu alors serait de se laisser attaquer à

cette couleur, pour les mêmes raisons que la règle cinquième l'a prescrit à l'hombre; l'avantage en cette circonstance n'étant que pour celui qui a forcé l'autre à l'attaquer, comme nous le dirons ci-après.

2.° Il faut que ses amis aient renonce à la triomphe; sans cela il risquerait d'affaiblir son parti, en tirant les triomphes qui pourraient s'y trouver.

Quand l'hombre n'a plus de triomphes, ses adversaires doivent se défausser tout autrement qu'ils ne le font lorsqu'il en a. Dans le premier cas, il faut qu'ils se défaussent des couleurs qu'ils peuvent soupçonner à l'hombre, afin de ne point le remettre en jeu; dans le second, *la règle huitième* leur a prescrit un devoir tout-à-fait contraire.

ARTICLE III.

De la conduite des Joueurs en Médiateur.

LA règle fondamentale et les particulières pour la façon de se conduire en médiateur, sont absolument les mêmes que celles du sans-prendre, tant pour l'hombre que pour les adversaires. Ceux-ci se trouvent également réunis contre un seul, qu'ils veulent empêcher de faire six levées.

Tout ce qui fait quelque différence, est le roi qui est appelé Mediateur; l'hombre doit le jouer avant tout autre roi, parce que les ad-

versaires sont assurés que cette carte est dans sa main.

Les défendans qui sont à la gauche de l'hombre, doivent jouer de la couleur du roi appelé, s'ils en ont beaucoup de cartes, plutôt que d'une autre couleur où ils en auraient autant. On en comprendra la raison, en lisant la première règle des défendans, *page* 171.

Celui qui est à la droite de l'hombre ne doit jamais jouer de la couleur du roi appelé, parce que l'on peut, avec raison, soupçonner l'hombre d'espérer des rois en cette couleur.

Moyen facile de se rendre familière la pratique du Médiateur.

Il ne me reste plus, pour remplir ce que je me suis proposé dans cette Section, que d'enseigner à ceux qui désirent savoir le Médiateur, une méthode facile pour se rendre familière la pratique de ce jeu. Si l'on veut entendre ce traité, je conseille de ne point passer du premier chapitre au second, sans savoir auparavant ce qui est compris dans le premier. Il en faut user de même du second à l'égard du troisième, et ainsi de suite. La connaissance de ce qui précède étant nécessairement supposée pour l'intelligence de ce qui suit.

Une personne qui ignore absolument le Médiateur, comprendra assez facilement les deux premières Sections en suivant mon conseil; la troisième lui offrira plus de difficultés. Une

simple explication de tant de règles ne fait point une impression suffisante pour rendre tout le monde en état de distinguer les moindres circonstances qui obligent de quitter une règle, et qui mettent dans le cas d'en pratiquer une autre ; je crois que la théorie et la pratique se prêteront mutuellement un grand secours. La pratique mettant sous les yeux différens cas où chacune des règles doit être employée, il sera bien plus facile de les retenir.

Il faut qu'une personne qui sait le Médiateur par principe, le fasse pratiquer à ceux qui désirent l'apprendre : cette personne pourra former à la fois huit élèves, même davantage, dont quatre tiendront les cartes. Chacun de ceux-ci observera, avant de les distribuer, en les distribuant, et après qu'elles seront distribuées, ce que prescrit la première Section. Tous les jeux arrangés comme il convient, le premier qui est à parler doit mettre son jeu à découvert, le combiner tout haut, et se déterminer, en vertu de cette combinaison, pour l'un ou l'autre des moyens ; cela fait, il relève ses cartes. Celui qui le suit baisse son jeu, pour faire la même chose que le premier. Ainsi doivent faire les deux autres, sans avoir égard aux cartes qu'ils ont vues dans le jeu de ceux qui les ont précédés, parce qu'ils sont censés les ignorer ; et que, dans le cours du jeu ordinaire, chacun se donnerait bien de garde de faire voir la moindre de ses cartes.

Si quelqu'un manque, soit à ce qui regarde la première Section, soit à ce que prescrit la

seconde, le conducteur doit l'en avertir et le reprendre, en lui rappelant pourquoi il doit faire une chose plutôt qu'une autre.

Lorsqu'un des Joueurs a obtenu la permission de mettre en usage quelqu'un des moyens qu'il a demandés, c'est alors où il faut toute l'attention des apprentis. Il est à propos de mettre tous les jeux à découvert; et que qui que ce soit ne joue une carte, sans dire la raison qui l'a engagé à jouer celle-ci plutôt qu'une autre, puisqu'on n'en doit jamais jouer une seule sans quelque dessein. Si l'apprenti en lâche une mal-à-propos, le conducteur doit la lui faire relever, lui faire entendre contre quelle règle il a péché, et lui faire appercevoir de quelle conséquence cette faute aurait été pour son parti.

Il est manifeste que cette façon d'enseigner et d'apprendre le Médiateur, est beaucoup plus aisée que celle qui exige autant de conducteurs que d'apprentis elle est beaucoup plus profitable, puisque chaque Joueur et chaque spectateur peut, d'un seul coup, apprendre à combiner quatre jeux différens, et à conduire chacun de ces jeux, selon les différentes places et les différentes circonstances.

D'ailleurs, le conducteur pourra arranger les jeux, en changeant une carte d'un jeu avec une d'un autre, de façon qu'il fasse trouver quelque cas extraordinaire que le hasard pourrait présenter, ou qu'il donne occasion à l'explication et à l'exécution de quelque règle que les apprentis auraient plus de peine à comprendre. Par ce moyen, on peut ins-

truire les apprentis de toutes les règles, et en très-peu de temps on les mettra en état de jouer le Médiateur avec assurance, et de n'y pas faire de fautes.

SECTION IV.

Du payement.

JE crois à propos de rappeler ici que dix *jetons* égalent la valeur d'une *fiche*; que dix fiches sont équivalentes à un *contrat*; et d'avertir que le calcul de la perte ou du profit se fait plus ordinairement par les jetons que par les fiches ou par contrats : ce qui fait qu'en gagnant la valeur de *quatre contrats*, *une fiche*, *six jetons*, on demanderait *quatre cent seize*, sans ajouter le mot de *jetons*, parce que cette méthode est reçue si généralement, que, lorsque l'on fait mention de quelque nombre, sans spécifier ensuite si c'est des contrats, des fiches ou des jetons, l'on entend toujours qu'il est question de ces derniers.

Pour faciliter l'intelligence de cette Section, je diviserai le payement en deux classes, en payement essentiel et en payement accidentel; ce qui me fournira la matière de deux Chapitres. Un troisième nous enseignera la façon de faire le compte lorsque le jeu est fini.

CHAPITRE PREMIER.

Du payement essentiel.

AVANT d'entrer dans les détails de ce Chapitre, il est nécessaire que l'on sache ce que j'appelle payement accidentel. On comprendra mieux après cela ce que je dois dire du payement que je regarde comme essentiel. J'entends par *payement accidentel*, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, et qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel.

Le payement essentiel est celui qui a nécessairement lieu chaque coup, qui est indépendant de tout autre, et qui n'exclut point le payement accidentel.

Je regarde comme payement essentiel, 1.° les fiches *de poulans*, que met devant lui celui qui fait.

2.° Les jetons que chacun des Joueurs doit mettre par coup *au jeu*, autrement dit, *à la poule*.

3.° La rétribution qui est annexée aux quatre moyens généralement pris.

Je réunirai les deux premiers articles dans un seul.

ARTICLE PREMIER.

Des Fiches de Poulans et de Poule.

NOUS avons dit qu'à chaque coup celui qui fait, devait avancer sur la table six fiches;

c'est ce que nous avons nommé *poulans*. Il appartient deux de ces fiches à *spadille* ; *manille* et *baste* en partagent deux autres : il en reste encore deux autres, qui servent à augmenter le payement du jeu, autrement les jetons qui sont dûs *à la poule*. Examinons ce payement.

Le payement du jeu consiste en *huit jetons*, qui sont complétés par les quatre Joueurs, dont chacun en met deux à la poule. Si l'on ajoute à ces huit jetons *les deux fiches de poulans* dont nous venons de parler, on trouvera qu'à chaque coup le payement du jeu est fixé à *vingt-huit*. Ces vingt-huit jetons sont destinés pour le parti agresseur ou défendeur, qui peut parvenir à faire cinq levées. Si l'un et l'autre parti ne font que cinq levées, dans ce cas, aucun n'a droit de retirer le payement du jeu.

De ce que personne ne mérite ce payement, il ne faut pas conclure qu'il n'a pas lieu de ce coup ; il est seulement remis jusqu'à ce que quelqu'un fasse six mains. Si le coup prochain il n'en était encore fait que cinq, ce serait une seconde remise, et ainsi de suite : il s'en peut trouver huit, neuf, même plus, parce que le grand nombre de bêtes n'empêche point que l'on ne remette de nouveau la poule, et n'exempte pas celui qui fait d'y mettre les deux fiches ; ce qui produit autant d'augmentation pour le payement du jeu. Ces remises font qu'au lieu de 28, il s'en trouve quelquefois au jeu 240, et beaucoup plus, à proportion que les remises se trouvent multipliées.

Ne manquons pas de remarquer ici que plus le jeu est considérable, et plus celui qui fera six mains retirera d'avantage. Il ne me reste plus qu'à prévenir une objection que pourraient faire ceux qui savent le Médiateur, et qui ne se sont pas donné la peine de réfléchir sur le payement. Ils pourraient me dire qu'ils n'ont jamais vu mettre à la poule les deux jetons que j'exige de chaque Joueur. Je leur réponds qu'à chaque coup ils observent cette règle sans la connaître. Comme les deux jetons du jeu sont ordinairement payés avec la rétribution du moyen qui est employé, cela leur donne lieu de confondre ces deux payemens, quoique fort différens ; mais ils devraient remarquer cette différence lorsqu'il est fait des remises. Ces deux jetons ne sont point payés de ce coup même ; mais on paye autant de deux jetons qu'il a été fait de remises, au premier qui parvient ensuite à six levées.

Il est vrai que ces deux jetons ne sont point avancés sur la table, ainsi que le sont les fiches de poulans avant de commencer le coup ; mais le coup fini, les Joueurs s'en tiennent compte, parce que ces deux jetons étant susceptibles d'augmentation par accident, on sait alors s'il faut les payer doubles ou simples.

ARTICLE II.

De la rétribution annexée aux quatre moyens généralement pris.

SI je considérais particulièrement quelqu'un des quatre moyens, je n'en pourrais rapporter le payement à ce Chapitre, parce que tel ou tel moyen en particulier est accidentel, puisqu'il peut arriver que la demande, ou quelqu'autre des moyens que l'on voudra supposer, n'ait pas lieu dans le cours entier d'une partie. Mais si l'on considère les quatre moyens en général, il est impossible de jouer un coup que l'un ou l'autre ne soit employé, et par conséquent, que celui-là ne donne lieu au payement qui lui est annexé.

Le payement des moyens diffère de celui du jeu, en ce que celui-ci peut être remis à un autre coup, et que celui des moyens doit être rempli, après chaque coup fini, par l'un ou l'autre parti.

Maintenant que nous faisons la distinction du payement du jeu d'avec celui des moyens, nous comprenons facilement que ce qui rend la consolation moindre en codille qu'en remise, est que, dans ce dernier cas, l'hombre ne paye point le jeu; dans le premier, au contraire, il ajoute à la consolation.

Nous avons dit que le payement de tel ou tel moyen particulier était accidentel; cependant, comme un des quatre doit être employé nécessairement, il faut nous instruire de la

rétribution qui est assignée à chacun d'eux, proportionnément au plus ou moins qu'ils exigent du Joueur.

Chacun doit à celui qui gagne,

				Total.
	En demande,	4	*de*	0
	En Médiateur,	14	*jeu*	16
	En Sans-prendre,	24	2	26
En déclarant la vole.				9
	Par Médiateur,	64		6
	Par Sans-prendre,	104		16
				6

La déclaration de la vole par médiateur, exige moins que par sans-prendre ; c'est pourquoi le payement de la première espèce n'est pas plus considérable que le serait celui de la vole entreprise en sans-prendre, sans avoir été déclarée ; mais dans la seconde espèce de déclaration, c'est-à-dire, par sans-prendre, la vole est payée le double de ce qu'elle aurait été si on l'eût seulement entreprise après avoir demandé la permission de jouer sans-prendre.

CHAPITRE II.

Du payement accidentel.

J'APPELLE payement accidentel, comme je l'ai déjà dit, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, et qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel dont il est dépendant. Je trouve six accidens, au payement desquels cette définition est convenable.

1.° Lorsqu'on emploie en couleur favorite quelqu'un des trois premiers moyens dont nous avons parlé dans le chapitre précédent.
2.° Le tour des grands poulans.
3.° L'entreprise de la vole.
4.° La réunion des trois matadors.
5.° La fiche pour le roi médiateur.
6.° Les bêtes.

ARTICLE PREMIER.

De la Couleur favorite.

LA couleur favorite est le premier et le principal accident qui peut survenir. Lorsqu'on se sert, en cette couleur, de quelqu'un des trois premiers moyens, tous les payemens essentiels et accidentels qui ont lieu en cette circonstance, sont augmentés de moitié, excepté cependant les fiches de poulans et les bêtes, dont le payement est le même en favorite qu'en simple couleur.

L'égalité avec laquelle les avantages et les désavantages d'un chacun sont compensés au médiateur, a retranché des droits de la favorite, celui de doubler les poulans, parce qu'il ne serait pas juste que celui qui fait de ce coup, fût obligé de mettre douze fiches, pendant que le coup suivant son voisin n'en mettrait que six.

Les poulans n'étant point doublés, les bêtes doivent nécessairement être simples: nous en verrons la raison.

ARTICLE II.

Des grands Poulans.

LE tour des grands poulans, autrement nommé le tour double, est un accident qui dépend entièrement de la volonté des Joueurs; ils peuvent plus ou moins le multiplier dans une partie, ou l'en retrancher tout-à-fait, selon qu'ils aiment à jouer plus ou moins gros jeu. Pour l'ordinaire on ne fait qu'un tour double, qui est le dernier de la partie.

Cet accident consiste, pendant quatre coups de suite, à augmenter de payement tous les payemens, tant essentiels qu'accidentels, sans la moindre exception. Ainsi, au lieu de six poulans, celui qui fait en met douze.

Il est des maisons où toutes les fiches de poulans ne sont pas doublées; on ne double que celles qui sont destinées pour le jeu : les quatre qui appartiennent aux matadors, restent toujours simples; suivant cette méthode, *celui qui fait* en tour double, met huit fiches au lieu de six qu'il aurait mises en tour simple.

Il est indifférent d'user de l'une ou de l'autre méthode; parce que si le premier met douze ou huit fiches, les autres s'y conforment; néanmoins, je crois qu'il est mieux de doubler tous les poulans. Quatre fiches de plus que chaque Joueur doit mettre à son tour, sont un trop petit intérêt pour faire une exception à la règle qui double généralement tous les payemens. La seule attention aux différens

noms de ce tour, confirme encore dans cette opinion.

Voilà deux accidens, savoir, la couleur favorite et les grands poulans, dont chacun redouble le payement. Lorsque ces accidens se trouvent réunis au même coup, le payement est quadruplé; ainsi, celui qui gagne en pareille circonstance, reçoit quatre fois plus que ne lui assigne la table, selon laquelle ces accidens ne sont point supposés.

				Total.
	En Demande,	16	*de*	24
	En Médiateur,	56	*jeu*	64
	En Sans-prendre,	96	8	104
En déclarant la vole.	*Par Médiateur*,	256		264
	Par Sans-prendre,	416		424

Le payement des accidens qui se trouvent sur un pareil coup également quadruplé, les fiches de poulans et les bêtes ne sont que doublées, parce qu'elles ne sont point susceptibles d'augmentation en couleur favorite, mais seulement à cause des grands poulans.

ARTICLE III.

De l'entreprise de la vole.

NOUS avons dit que la vole est entreprise, lorsque par demande, par médiateur, ou par

sans-prendre, l'hombre joue une septième carte, après être parvenu à six levées sans que ses adversaires aient fait une seule main. Cette septième carte donne à connaître qu'il veut plus que gagner, puisqu'après six levées qui lui étaient suffisantes pour cet effet, il n'a pas abattu, mais a continué de jouer : comme il n'y a point de milieu entre gagner simplement ou gagner avec vole, d'abord qu'il ne se contente pas du premier avantage, il est certain qu'il prétend au second ; dès la septième carte lâchée, il n'est plus maître de se dédire, quand même il ne l'aurait pas jouée à dessein.

S'il fait ses dix levées, outre le payement du jeu et des moyens, chacun lui donne le droit de vole, qui est plus ou moins considérable, selon le moyen par lequel il y est parvenu.

Le droit de vole est susceptible d'augmentation en couleur favorite, et sur les tours doubles.

Le droit de vole est, pendant les tours simples,

	En couleur simple.	*En couleur favorite.*
En Demande.	20	40
En Médiateur.	30	60
En Sans-prendre.	40	80

Pen-

Pendant les tours doubles.

	En couleur simple.	*En couleur favorite.*
En Demande.	40	80
En Médiateur.	60	120
En Sans-prendre.	80	160

OBSERVATION

Sur le payement pour la déclaration et l'entreprise de la vole.

Si l'hombre ayant entrepris la vole ne parvient pas à faire dix levées, il paye à ses adversaires le droit de vole, selon que le prescrit la table ci-dessus; mais comme il n'a entrepris la vole qu'après avoir gagné l'un ou l'autre des moyens dont il s'est servi, il doit recevoir le payement de ce moyen, ainsi que celui du jeu, et de tous les accidens qui peuvent avoir eu lieu; il n'est point dans le cas de la bête, puisqu'il a fait six levées, qui sont le nombre auquel il s'était obligé.

Il n'en est pas de même de celui qui déclare la vole avant que de jouer une seule carte. Comme il a le pouvoir de faire taire un sans-prendre en couleur favorite, il est raisonnable de le condamner à la bête, s'il lui manque une seule des dix levées qu'il a annoncées.

Nous avons examiné, *p.* 130, la différence qu'il y a entre déclarer et entreprendre la vole.

Comme la déclaration de vole en sans-prendre, exige beaucoup plus que la vole entreprise aussi en sans-prendre, le payement

que l'on reçoit pour la déclaration est le double de ce qu'on recevrait pour l'entreprise : on reçoit de plus le payement du sans-prendre ; c'est pourquoi la déclaration de la vole en simple couleur, se paye 104 qui résulte *du payement.*

Du sans-prendre,	24		
De l'entreprise de la vole en sans-prendre,	40	*de jeu* 2	104
Parce qu'elle a été déclarée,	40		

A ces 104, on ajoute le jeu, quand il est gagné ; ce qui fait 106.

La déclaration de la vole par sans-prendre, produit d'un chacun quatre fiches de plus que l'on n'aurait reçu, si on se fût contenté de demander sans-prendre et d'attendre la vole.

En déclarant la vole par médiateur, le payement est le même que celui de l'entreprise de la vole en sans-prendre.

ARTICLE IV.

De la réunion des trois Matadors.

NOUS avons vu, *p.* 184, que chacun des trois matadors avait à tous coups un droit sur les fiches des poulans.

Lorsque ces matadors se trouvent tous les trois réunis dans le jeu de l'hombre, ils ont encore un autre avantage, savoir, d'augmenter d'une fiche le payement du moyen, soit qu'il soit gagné ou qu'il soit perdu. Cet accident peut être redoublé

par celui de la couleur favorite, ou celui des grands poulans, et quadruplé si les accidens se trouvent réunis.

Lorsque les trois matadors en demande sont dispersés dans le jeu de l'hombre et de son ami, ils donnent également lieu à l'accident de la réunion, parce que ces deux jeux sont regardés comme n'en faisant qu'un.

Si les trois matadors se trouvaient réunis dans un des jeux de ceux qui sont seulement défenseurs; cette réunion ne changerait pas le payement des moyens, quand même l'hombre aurait fait la bête, parce qu'on ne doit considérer que le jeu de l'hombre et celui de son ami, pour les divers accidens qui peuvent augmenter le payement.

ARTICLE V.

De la Fiche pour le Roi Médiateur.

LORSQUE l'on appelle un roi comme Médiateur, j'ai dit, *p.* 128, que l'on donnait une carte en échange avec une fiche. Cette fiche est un payement accidentel, parce qu'il n'en est point question lorsque l'on emploie tout autre moyen. La couleur favorite et les grands poulans doublent aussi, ou quadruplent cette fiche.

Avant de parler de la bête, je crois qu'il est très-utile de réunir dans une table tous les payemens, tant essentiels qu'accidentels, dont nous avons fait mention jusqu'ici.

Explication de la Table ci-après.

Par le moyen de cette table, les commençans s'instruiront facilement de tous les payemens, pourvu qu'ils aient la connaissance de ce que nous avons dit jusqu'ici. Si plusieurs accidens se trouvent réunis aux moyens essentiels qu'ils ont employés, ils n'ont qu'à faire une addition de ce qui leur est assigné dans cette table, et ils sauront le payement qui leur est dû.

Je suppose, par exemple, que l'hombre ait joué sur les tours simples, un sans-prendre en couleur favorite avec les matadors. S'il veut savoir ce qui lui est dû d'un chacun, ou ce qu'il doit donner, il n'a qu'à faire une addition, 1.° du *payement fixé* pour le moyen essentiel qu'il a employé en couleur favorite, c'est-à-dire *pour le sans-prendre*;

2.° De celui qui est dû aux matadors;

3.° Des jetons du jeu.

Qu'il cherche, pour cet effet, la case à côté de laquelle il y a *pour le sans-prendre*, et au-dessus *en couleur favorite sur les tours simples*. Il trouve 48 en cette case. Il doit se souvenir de ce nombre.

Il a de plus les trois matadors; il doit en chercher le payement dans la case à côté de laquelle il y a *pour la réunion des matadors*, et au-dessus, *sur les tours simples en couleur favorite*; il trouve 20: qu'il réunisse ces 20 aux 48 qu'il a trouvés pour le payement du moyen; il voit qu'il doit être payé pour ce coup, 68 par personne. S'il perd ce jeu remise, ce sera lui qui donnera cette consolation à ses adversaires.

TABLE dans laquelle se trouvent réunis tous les payemens possibles au Médiateur.

	Sur les tours simples.		*Sur les tours doubles.*	
	En simple couleur.	En couleur favorite.	En simple couleur.	En couleur favorite.
De Poule ou de Jeu.	2	4	4	8
Pour les Poulans.	20	20	40	40
Pour une Demande.	4	8	8	16
Pour un Médiateur.	14	28	28	56
Pour un Sans-prendre.	24	48	48	96
Pour la déclaration de la vole. — Par Médiateur.	64	128	128	256
Pour la déclaration de la vole. — Par Sans-prendre.	104	208	208	416
Pour l'entrepriſe de la vole. — En Demande.	20	40	40	80
Pour l'entrepriſe de la vole. — En Médiateur.	30	60	60	120
Pour l'entrepriſe de la vole. — En Sans-prendre.	40	80	80	160
Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40
Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40

s'il le perd codille, il leur payera de plus le droit du jeu, qu'il trouvera, par la même recherche, se monter à quatre jetons; il les ajoutera à 68, ce qui fait 72 qu'il doit donner à chacun de ses adversaires: il aurait également reçu 72 s'il eût gagné.

ARTICLE VI.

De la Bête.

J'AI dit, *p.* 99, que la bête était une peine jointe à ceux qui ayant fait jouer, n'ont pu parvenir à faire six levées, ou à ceux qui font quelques fautes préjudiciables au jeu.

L'égalité du jeu, qui veut que l'on soit exposé à perdre autant que l'on peut gagner, ne s'est pas contentée de condamner ceux qui font jouer et qui perdent, à payer autant à leurs adversaires qu'ils auraient reçu d'un chacun, mais encore elle veut qu'ils soient condamnés à la bête. Cette bête est plus ou moins considérable, à proportion de ce qu'ils ont de plus ou moins de jeu et poulans à retirer.

Nous avons remarqué, *p.* 185, que le jeu allait quelquefois à cent quarante et même plus; les bêtes vont donc aussi à ce point, parce qu'elles sont toujours égales au jeu.

La première bête (*a*) sur les tours simples n'est que de 28, parce que l'hombre n'en avait que 28 à retirer du jeu.

Si cette première bête est remise, celui

(*a*) Première Bête.

qui jouera le coup suivant aura de jeu 84 à retirer, savoir :

Pour le jeu du coup remis	28	84	*Seconde remise.*
Pour le jeu du coup où il joue	28		
Et pour la bete, laquelle augmente le jeu de	28		

Si celui-là fait la bête, il est évident, puisque c'est le jeu qui est à retirer qui fixe la bête, que cette seconde doit être de 84.

Quel que soit le nombre des bêtes faites, il n'y en a jamais qu'une à retirer pour un coup, savoir, la première faite. Si cependant il en était fait plusieurs du même coup, une, par exemple, pour avoir perdu, et d'autres pour quelques fautes particulières, alors il devrait en être retiré autant pour le coup suivant.

Maintenant que nous supposons deux bêtes faites, l'une de 28 et l'autre de 84, il n'y a que celle de 28 qui doive être au jeu ; ainsi, le payement pour le coup prochain :

1.° *Le droit du premier jeu remis*	28	112	*Troisième remise.*
2.° *Le droit du second jeu remis*	28		
3.° *Le droit du jeu pour ce coup*	28		
4.° *Pour la première bête*	28		

Notre calcul nous vient d'apprendre qu'il y avait 112 sur le jeu, et par conséquent, s'il est fait une troisième bête de ce coup, elle doit être de 112.

Si après celle-ci il en était fait une quatrième, comme c'est toujours celle de 28 qui

est sur jeu, il n'y aurait que les 28 de jeu de ce nouveau coup à ajouter à ces 112. Ainsi, la quatrième bête serait de 112 + 28 } 140 *Quatrième remise.*
et ainsi de suite, tant qu'il se fera des bêtes, elles augmenteront toujours de 28.

La cinquième bête sera de	168
La sixième de	196
La septième de	224
La huitième de	252
La neuvième de	280
La dixième de	308
La onzième de	336
La douzième de	364

S'il est fait plus de bêtes que je n'en marque ici, il sera facile d'ajouter autant de 28 qu'il sera fait de bêtes excédantes.

Le premier qui a le bonheur de faire six levées, retire la première bête, et autant de 28 qu'il y a de remises sur le jeu ; c'est-à-dire, les deux fiches qui sont restées de poulans, et deux jetons par remise, dont chacun doit lui tenir compte.

La première bête levée, il ne reste plus de fiches de remise, et par conséquent le jeu n'est que de 28 ; mais il est augmenté par la plus forte bête qui doit alors être mise sur jeu. Ainsi, s'il a été fait quatre remises, c'est la bête de 140 qui est sur le jeu d'abord après que celle de 28 est retirée ; ce qui fait monter ce second coup pour le jeu à 168, nombre qui fixe la cinquième bête.

Si cette cinquième bête avait lieu par remise, ce serait encore celle de 140 qui resterait sur

jeu ; car si l'on mettait celle de 168, alors le jeu serait,

de jeu remis	28	224
de jeu pour le coup présent	28	
de la bête	168	

Ce qui augmenterait la bête de 56, au lieu qu'elle ne doit augmenter que de 28.

Si cette cinquième bête avait lieu par codille, comme celle de 140, elle serait levée ainsi que le payement du jeu ; alors celle de 168 serait mise pour le coup prochain.

Regardons comme une règle certaine qu'une bête une fois mise en jeu, doit être levée avant qu'on en substitue une autre, et que c'est la plus forte bête qui doit succéder à celle-ci ; et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Par tout ce que nous avons dit au sujet des bêtes, nous sommes en état de voir que les différences qui y surviennent ne sont qu'à raison des différences du jeu. C'est pourquoi, lorsque *la première bête* est faite *codille*, le payement du jeu est gagné et retiré par ceux qui font perdre ; et *la seconde bête*, après cette *première codille* (*a*) ne doit être que

Du payement du jeu	28	56
Et celui de la bête	28	

Le payement du jeu pour le coup précédent n'ayant point été remis, les bêtes qui se font ensuite, augmentent de 28, pour les mêmes raisons que nous avons données.

(*a*) Seconde bête après une première codille.

Ainsi, la 3.e bête serait de 28 } 84
ajoutez à 56 }

La quatrième de	112
La cinquième de	140
La sixième de	168
La septième de	196
La huitième de	224
La neuvième de	252
La dixième de	280
La onzième de	308
La douzième de	336

Si l'on compare cette table avec la première que nous avons donnée, en supposant la première bête remise, on ne trouvera qu'une différence, savoir, que la douzième bête n'est pas plus forte, après une première codille, que l'aurait été la onzième, si la première eût été remise; et ainsi de suite.

Les deux jetons de jeu étant doublés par chaque Joueur, lorsqu'on joue en favorite, il semble que les bêtes en cette couleur devraient monter à 36 au lieu de 28, parce qu'il y a alors seize au jeu, et les deux fiches de poulans; mais on ne fait pas attention à cette augmentation, parce que si le jeu est remis, lorsqu'on joue en favorite, on ne paye pas plus la remise que si elle eût été faite en couleur simple. En second lieu, ce serait un mélange de bêtes en couleur favorite et en couleur simple, qui embrouillerait le payement à chaque coup. Le seul passage des bêtes faites sur les tours simples à celles qui se font sur les tours doubles, forme une difficulté pour la plupart des Joueurs; elle serait

bien plus embarrassante et plus fréquente, si les bêtes étaient susceptibles d'augmentation en couleur favorite : il est donc mieux de se conformer à l'ancien usage. Une autre difficulté serait encore de se rappeler les remises qui auraient été faites en couleur favorite, afin de les payer doubles.

Nous avons dit, en parlant des grands poulans, que tous les payemens étaient doublés ; en conséquence, celui qui fait, met quatre fiches de jeu, et chacun des Joueurs tient compte de quatre jetons. Les bêtes doivent donc augmenter de 56, pendant les quatre coups que dure ce tour. La première étant remise, la seconde (*a*) doit être

1.° de jeu remis	56	
2.° de jeu de ce coup	56	168
3.° de la bête	56	

La troisième (*b*) et la quatrième bête doivent chacune augmenter de 56 ; par conséquent,

La troisième doit être de	56	
ajoutés à	168	224
La quatrième de		280

S'il y avait eu une remise sur le jeu en coup simple, la première bête qui se ferait en coup double, devrait être de 112, résultant

Du jeu remis en un coup simple	28	
De cette bête	28	112
Du jeu pour le coup double	56	

(*a*) Seconde remise sur les grands poulans.
(*b*) Troisième et quatrième bête sur les grands poulans.

La seconde serait de 168, savoir :

Pour le jeu remis en coup simple	28	168
Pour le jeu remis en coup double	56	
Pour le jeu actuel	56	
Pour la première bête	28	

Si la bête qui se trouve faite du coup simple avait été codille, alors la première qui se ferait sur le coup double, devrait être moindre de 28, c'est-à-dire, qu'elle ne serait que de 84, résultant

de la bête sur le coup simple	28	84
du jeu pour le coup double	56	
La seconde serait de	144	

et ainsi des autres.

Le Médiateur est fini, lorsque l'on a fait tous les tours dont on est convenu. S'il se trouve alors des bêtes sur le jeu, on ne les abandonne pas, mais on joue jusqu'à ce qu'elles soient retirées ; dans ce cas, ceux qui font ne mettent plus de poulans ; *spadille*, *manille et baste* cessent d'avoir une rétribution particulière ; ils ne peuvent exiger que celle de leur réunion. Le payement du jeu, par la même raison, est diminué des deux fiches de poulans : il ne reste plus au jeu, avec la bête, que les jetons qu'un chacun est obligé de mettre par coup. On met ce payement simple, ou double, comme l'on juge à propos. Si on le met simple, le payement des moyens et celui des accidens sont aussi payés simples. Si on convient de mettre le jeu double, le reste du payement doit être également doublé. Dans le premier cas, le jeu n'est à chaque coup que

de huit ; dans le second, il est de seize plus que la bête. Si, en voulant retirer ces bêtes, on venait à en faire d'autres, celles-ci n'augmenteraient que de huit jetons en jouant simple, ou de seize, si l'on avait continué le payement double. Je suppose, par exemple, qu'il y ait à la fin de la séance une bête de 168 à retirer, et qu'en voulant retirer celle-ci, on en fît une autre ; cette dernière ne serait que de 176, si l'on jouait simple, ou de 184, si on jouait double.

Il en serait de même pour les autres bêtes qui pourraient être faites après celle-ci.

La raison pour laquelle celui qui fait, ne met pas de poulans lorsque le Médiateur est fini, c'est afin que les Joueurs ne se rengagent pas dans un autre tour. Un d'eux ayant mis des poulans, soit simples, soit doubles, il serait juste que l'on achevât le tour, afin que les trois autres en missent également. Si on ne le finissait pas, il est manifeste qu'il en coûterait plus à celui qui met les poulans, qu'à celui qui a fait la bête un autre inconvénient, si on achevait le tour, est qu'au dernier coup il pourrait se faire une bête qui exigerait un autre tour, et ainsi un tour forcerait à un autre ; on ne pourrait plus dire que le Médiateur fût un jeu fixe celui qui fait ne mettant point de poulans, on est libre de quitter d'abord que toutes les bêtes sont levées.

Observation sur le payement.

Un jeu aussi noble que le Médiateur, n'ad-

met point de surprise ; c'est pourquoi il est de l'honneur des Joueurs d'avertir une personne qui ne demande pas autant de payement qu'il lui en est dû. Il sera tout-à-fait injuste de lui refuser le surplus si elle le réclamait un ou deux coups ensuite, et que les Joueurs s'en ressouvinssent. Cette règle n'a pas été suivie jusqu'ici : l'auteur d'un petit livre intitulé : *Jeu de Quadrille avec le Médiateur*, décide même qu'on ne peut plus revenir à compte, sitôt que l'on a mêlé et coupé pour le coup suivant. Cet auteur fait remarquer lui-même un inconvénient dans la règle qu'il autorise ; savoir, que par affectation on peut mêler et couper si vîte, qu'on ne donne pas le temps au gagnant de compter son jeu : pour lors on fait une exception. La règle et l'exception sont une source de chicane, et un principe de mauvaise foi. Cette règle est fondée, dit-il, sur ce que le Médiateur exige une explication formelle. C'est ce dont je conviens avec lui, dans le cas où le manque d'explication peut préjudicier au jeu en la moindre chose ; mais dans cette occasion, en quoi pourrait préjudicier au jeu une personne qui ne demanderait point, ou qui ne demanderait qu'en partie un payement qu'elle a légitimement gagné ?

J'ai lieu d'espérer que tous les beaux Joueurs seront portés à approuver la règle que je propose, parce qu'elle n'entraîne avec elle aucun inconvénient, et qu'il y en a au contraire à ne la pas suivre. L'auteur cité nous en a déjà fait remarquer un, mais ce n'est pas le seul : une personne, par exemple, soit par

ignorance, soit par mauvaise foi, d'abord qu'un coup est joué, dit tout haut : *le payement pour le coup, se monte à....* celui qui a gagné s'en fie à sa bonne foi ; il ne calcule point son jeu, et reçoit le payement qu'on a dit lui être dû. Si le coup suivant, ou même plus tard, il s'apperçoit et peut prouver cette erreur, ne serait-il pas injuste de lui refuser un payement si légitimement acquis ?

CHAPITRE III.

De la façon de faire le compte, lorsque la séance est finie.

Le Jeu étant fini, auparavant de compter son profit ou sa perte, il est d'usage que chacun mette un certain nombre de fiches pour les cartes. On les donne à un des Joueurs qui se charge d'en tenir compte, ou bien chacun avance au milieu de la table le nombre dont on est convenu. Ceux qui se trouvent perdre ces fiches, en laissent la valeur.

Il est une façon aisée de compter sa perte ou son profit : on ne s'en contente pas ; on en a inventé une qui non-seulement retarde le jeu, mais qui embrouille très-souvent le compte. Chacun veut avoir ses fiches et ses mils avant de compter son profit ou sa perte ; comme si les mils marqués par un carreau, valaient plus que ceux qui sont marqués d'un cœur.

Pour cet effet, les quatre Joueurs au même

instant veulent compléter leur couleur. On échange devant celui-ci un contrat, devant celui-là, des fiches; celui qui est vis-à-vis alonge le bras pour en compter devant vous qui lui appartiennent; après tant de confusion, on est encore à additionner ce que l'on perd ou ce que l'on gagne.

Ne serait-il pas bien plus simple et plus aisé, sachant avec combien de contrats on s'est mis au jeu, de voir ce que l'on a de plus ou de moins, et de décider en conséquence: *Je gagne*, ou *je perds*... Chacun faisant la même chose, le compte est tout d'un coup réglé, et sans erreur; au lieu qu'il s'en trouve souvent à l'autre méthode.

RÈGLES
DU MÉDIATEUR
SOLITAIRE.

Le Médiateur solitaire est ainsi nommé, parce qu'il faut toujours jouer seul; c'est-à-dire, *Médiateur, sans-prendre*, ou *déclarer la vole;* la demande à ce jeu, soit en couleur favorite, soit en simple couleur, est un moyen inconnu: la préférence a lieu pour les autres moyens qui y sont employés.

On joue ordinairement le Solitaire *à quatre* ou *à trois* personnes; on peut même le jouer *à deux*. Voyons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

ARTICLE I.er

Du Solitaire à quatre.

LA façon de jouer le Solitaire à quatre, est entièrement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorsque parmi les Joueurs personne n'a suffisamment de jeu pour demander Médiateur (ce qui arrive assez souvent), alors le coup est nul. Ceux qui ont spadille et baste, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur appartiennent. Comme il n'y a point eu de manille déterminée, la fiche qui est dûe à ce matador reste pour le premier coup qui sera joué; alors celui qui aura la manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul, s'il se faisait une bête, elle serait, pour le jeu remis 28 } 56
et pour le jeu actuel 28 }

La seconde bête serait
du premier jeu remis 28 }
du second jeu remis 28 } 140
du jeu actuel 28 }
de la bête 56 }

ARTICLE II.

Du Tritrille.

LE nombre de trois que l'on est pour jouer cette espèce de Solitaire, lui a fait donner le surnom de *Tritrille*.

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que l'on n'en aurait au Médiateur à quatre ; pour cet effet, il en faut retrancher dix ; ce qui donne deux façons de jouer le Tritrille également usitées.

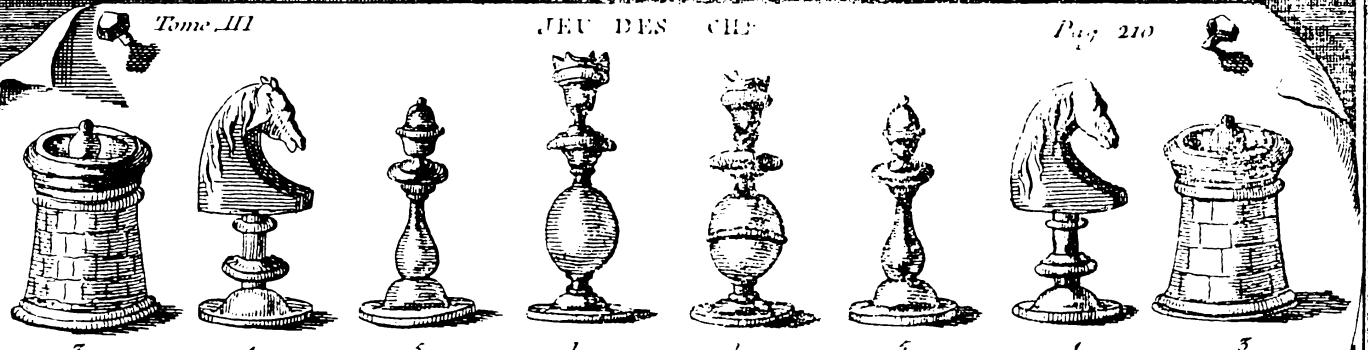
Première façon de jouer le Tritrille.

On ne laisse dans l'une des deux espèces rouges que *le roi*, et de l'autre on ôte *le six* : on retranche, par exemple, le six de cœur, et neuf des moindres carreaux ; il ne reste conséquemment que le roi de cette dernière espèce. Outre les avantages qu'il a comme roi, il a encore ceux de second matador, et emporte baste lorsque l'on joue en carreau. L'espèce retranchée est ordinairement regardée comme la favorite.

Il est beaucoup plus facile de jouer en cette espèce qu'en toute autre couleur, puisqu'il n'y a que trois triomphes ; il faut faire cette attention en combinant son jeu. On peut faire un Médiateur ou un sans-prendre en la couleur retranchée, ayant spadille seul, pourvu que l'on ait des rois suffisamment pour produire les autres levées. On n'a qu'une triomphe à craindre, parce qu'aussitôt que l'on entre en jeu, on joue spadille, et l'on force nécessairement le *roi* ou *baste* à tomber. S'ils se trouvent dispersés, spadille les fait tomber tous les deux, et on ne craint plus que les rois soient coupés.

Autre manière de jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant, *en cœur* et *en carreau*, les *six*, *cinq* et *quatre* ; *en*



3 4 5 1 2 5 4 3

6 6 6 6 6 6 6 6

Explication des Chifres

1. le Roi	5. les deux Tours	les deux Fous.
2. la Reine.	4. les deux Chevaliers.	6 les huit Pions.

pique et *en trèfle*, on retranche seulement *les trois* et *les quatre:* ce qui produit sept cartes restantes en chaque espèce quand elle n'est point triomphe, et neuf quand cette espèce est triomphe.

En Noir, Pique et Trèfle.			En Rouge, Cœur et Carreau.	
1 *Spadille*,	}	{	*Spadille*,	1
2 *Manille*,	} *Matadors.*	{	*Manille*,	2
3 *Baste*,	}	{	*Baste*,	3
4 *Le Roi*,	}	{	*Ponte*,	4
5 *La Dame*,	} *Séquence.*	{	*Le Roi*,	5
6 *Le Valet*,	}	{	*La Dame*,	6
7 *Le Sept*,			*Le Valet*,	7
8 *Le Six*,			*Le Deux*,	8
9 *Le Cinq.*			*Le Trois.*	9

On voit, par cette table, que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorsqu'on combine son jeu, il faut se rappeler qu'il y a deux cartes retranchées en chaque espèce noire, et trois en chaque espèce de la couleur rouge; avec cette attention, on jugera que l'on peut jouer plus de petits *jeux*, puisque l'on a moins de cartes à appréhender.

Pour éviter l'interruption qui se trouve entre *le cinq* et *le deux en noir*, et entre *le trois* et *le sept en rouge*, je crois qu'il serait plus à propos d'ôter *les deux* en noir, et *les sept* en rouge, et de conserver *les quatre* en l'une et l'autre couleur. Par ce moyen, *les quatre* de chaque espèce seraient *les manilles d'attente.*

Si l'on fait *des passes*, autrement des coups

nuls en jouant le Tritrille de l'une ou de l'autre façon, le jeu est remis, ainsi qu'au Solitaire à quatre, et les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devraient, à la rigueur, augmenter que de 16 au lieu de 28, parce qu'avec les deux fiches de poulans, chacun ne met que deux jetons du jeu. Ainsi, il ne se trouve au jeu que 26 : mais comme cet objet est peu considérable, il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes. On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre.

Afin que le Tritrille compense la durée du Médiateur, on fait deux tours de plus qu'au Médiateur à quatre.

ARTICLE III.

Le Piquemedrille, ou le Médiateur solitaire à deux.

J'AI nommé ce jeu *Piquemedrille*, parce qu'il tient du *Piquet* et du *Médiateur*, qui lui-même tire son origine du *Quadrille*.

Il tient *du Piquet*, par le nombre des personnes qui jouent ce Solitaire, et parce qu'on écarte ainsi qu'au Piquet.

Il tient du *Médiateur*, en ce que les moyens qu'on emploie à ce jeu sont les mêmes.

On se sert, pour jouer le *Piquemedrille*, d'un jeu composé de quarante cartes, telles qu'au Médiateur à quatre.

Le premier roi fixe la favorite, et celui devant lequel il tombe, commence à faire pour le coup. Il partage par quatre et par

trois, vingt cartes entre son ami et lui ; ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : il reste un talon de vingt.

Le premier combine son jeu et décide ce qu'il fera. Il demande *Médiateur sans-prendre, la vole*, ou bien *il passe* ; le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *sans-prendre*, il faut voir dans son jeu six levées, sans qu'il soit besoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur*, on ne peut donner des règles certaines. Il n'est pas nécessaire de se voir cinq levées ; il suffit d'avoir trois ou quatre belles cartes, on écarte les autres, et l'on espère qu'en en prenant autant, il pourra rentrer quelque chose de bon. Le profit ou la perte dépendent, comme on le voit, du hasard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permission de jouer, a l'avantage d'aller le premier aux cartes ; mais ce n'est qu'après avoir déclaré en quelle espèce il jouera.

Il peut rester dans le talon des cartes d'importance ; c'est pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent, sont contre lui dans le jeu de son adversaire ; conclusion qui est nécessaire à toutes les autres espèces de Médiateur.

Une personne qui regarderait les cartes qui restent au talon, serait condamnée à payer la bête.

Celui qui fait, met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu,

Les autres fiches sont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu *qu'une fiche* par coup, et *quatre jetons*, deux de chaque Joueur; les bêtes ne doivent donc être que de 14. Ainsi, en suivant les circonstances, elles se trouveront toujours de moitié moindres que celles dont nous avons parlé dans la Section du payement. Il en est des passes à ce jeu, ainsi qu'aux autres espèces de Solitaire.

La durée du Piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixième et le vingtième doubles, ou les deux derniers, si on l'aime mieux.

Dans quelle circonstance on doit employer les différentes espèces de Médiateur.

Les différentes espèces de Médiateur sont toutes utiles, à savoir, afin de les pouvoir mettre en usage lorsque la circonstance le demande *nécessairement*; car on ne doit jamais employer l'une des trois espèces de Médiateur solitaire, sans y être forcé, soit parce qu'on ne se trouve pas un nombre suffisant pour jouer le Médiateur où tous les moyens ont lieu, soit à cause de l'ignorance et de la présomption de quelqu'un de ceux avec qui on est lié pour une partie.

Je ne puis m'empêcher de faire remarquer ici *le ridicule de la mode*, qui engage quatre Joueurs expérimentés à *jouer le Solitaire*, et à se priver de gaieté de cœur de la demande; moyen qui est peut-être de tous le plus essentiel.

Ou c'est par récréation que l'on se met au

jeu, ou c'est par intérêt : dans ce dernier cas, je conviens que le jeu monte un peu plus haut en jouant le Solitaire, qu'en jouant le Médiateur avec demande ; mais est-il nécessaire, pour cette petite augmentation, d'altérer le jeu, et de retrancher une partie de sa beauté ? que l'on augmente la taxe de la fiche, et l'on pourra se satisfaire à volonté : ce motif n'est donc pas excusable.

Si, comme on le doit, on se met au jeu par récréation, quel prétexte nous apporteront les partisans de la mode, pour excuser le refus qu'ils font de ce qui peut davantage les satisfaire ?

Lorsque le malheur paraît obstiné à poursuivre quelqu'un des Joueurs (ce qui est très-ordinaire), alors le malheureux est privé de ce qui pourrait égayer son infortune. Ne pouvant faire de médiateur, ni de sans-prendre, il aurait de temps en temps la consolation d'être appelé, ou de demander lui-même. Quand même on ne lui accorderait pas la permission de jouer, ce serait pour lui une satisfaction, de ne s'être pas servi de cet ennuyeux mot, *je passe*. Une autre fois, il voit un coup nul dans le temps qu'il a quatre levées sûres en sa main ; pourra-t-il s'empêcher de maudire la mode ? Voilà un inconvénient qui devrait l'en dégoûter, et qu'en commençant une partie de Solitaire, chacun a lieu de craindre pour soi ; mais *la mode* ferme les yeux à toute considération. Essayons encore une réflexion fort simple.

Qui est-ce qui a engagé à ajouter *au Quadrille la couleur favorite et le Médiateur ?* Qui

est-ce qui a fait accueillir et suivre généralement cette nouvelle méthode ? N'est-ce pas parce que l'on a trouvé par-là les moyens de mettre son jeu à profit, multipliés, et bien plus diversifiés, et qu'en conséquence de cette diversité, on peut faire valoir proportionnément toutes sortes de jeux ?

Que me répondront maintenant ces partisans de *la mode*, qui retranchent deux de ces moyens, savoir, la demande simple, et la demande en préférence ? Ils auraient certainement beaucoup de tort de retrancher le *Médiateur ;* néanmoins je leur pardonnerais plus volontiers la suppression de ce moyen, que celle de la demande. Ils ne priveraient un Joueur du plaisir de jouer seul, que pour l'obliger, *en demandant*, de rendre un autre participant de son beau jeu. Il n'y aurait point de coup qui ne fût intéressant, au lieu qu'au Solitaire il y en a beaucoup de nuls.

Je pourrais encore faire voir d'autres inconvéniens *du Solitaire ;* mais je crois ce que j'ai dit suffisant pour prouver que ce jeu est très-inférieur au Médiateur ordinaire, et que la mode ne doit jamais engager à le jouer.

En faisant abstraction de la mode, il est certain cas où il est de la prudence de préférer le Solitaire au Médiateur avec demande. En voilà la raison et la circonstance.

La demande a des règles dont la connaissance est absolument nécessaire pour que l'on trouve ce moyen aussi avantageux et aussi récréatif qu'il l'est en effet : beaucoup de personnes qui font, pour ainsi dire, métier du Médiateur, ignorent la plupart de ces règles,

règles, ou du moins les différentes occasions où l'application de l'une est plus utile que l'exécution de l'autre ; ces personnes, à cause de la longue pratique qu'elles ont de ce jeu, s'imaginent n'y pas faire la moindre faute : si, par leur mal joué, un coup ne réussit pas, la présomption les empêche d'écouter les remontrances qu'on peut leur faire ; et non contentes de faire perdre celui qui a eu le malheur de se trouver leur ami, elles le blâment, et quelquefois même ont la vivacité d'en venir aux invectives.

Si l'on connaît de pareils Joueurs, le plus sûr est de les éviter ; mais autant de fois que l'on sera absolument forcé de jouer avec eux, j'avoue qu'il est plus utile de céder à l'ignorance tous les avantages de la demande, que de se mettre dans le cas de perdre par leur faute, et de s'exposer, à chaque coup, à des corrections aussi mal fondées. C'est alors qu'il faut faire son possible pour leur faire jouer *le Solitaire* ; si on y est une fois parvenu, bien loin de le quitter, ils ne veulent plus entendre parler *du Médiateur avec demande ;* ils trouvent ce nouveau jeu bien moins embrouillé. *La demande*, disent-ils, *a quelque chose d'inégal, il n'y a point de règles fixes* : on peut leur accorder ce qu'ils n'ont jamais connu.

Le Solitaire nous produit donc souvent, quoiqu'indirectement, l'aveu du peu de connaissance qu'ils ont du moyen qu'ils méprisent. Entretenons-les dans leur erreur. Voilà le cas où non-seulement je ne blâme point le Solitaire, mais où je le montre, et suis en effet un de ses plus zélés partisans.

TABLE

DES CHAPITRES.

CHAPITRE I. *Qui donne une idée du jeu de Quadrille, et qui explique la valeur des cartes.* . . . . . Pag. 39
CHAPITRE II. *Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises ou enjeux; la manière de parler, de jouer en appelant, de jouer sans appeler; de la Bête, de la Vole, etc.* 46
CHAPITRE III. *De la manière de marquer le jeu et de le payer.* 55
CHAPITRE IV. *Exemple de quelques jeux qui peuvent être joués en appelant un Roi, ou sans appeler.* 59
Le Roi rendu. . . . 65
Nouvelles Additions pour le jeu de Quadrille. 67
Lois du jeu de Quadrille. 72
Décisions nouvelles sur les difficultés et incidens qui peuvent survenir au jeu de Quadrille. 79
Recueil et explication des règles du Médiateur. 91
Explication des règles, pour la conduite des Joueurs en demande. . 136
Règles du Médiateur solitaire. 208

LE JEU DE L'HOMBRE

A TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'étymologie du jeu de l'hombre ; il suffit de dire que les Espagnols en sont les auteurs, et qu'il se sent du flegme de la nation dont il tire son origine aussi demande-t-il beaucoup d'application ; et quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, et qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi, pour le bien jouer, il faut du silence et de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont présens quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir : car il est, sans contredit, le plus beau et le plus divertissant de tous les Jeux, pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du jeu.

Il n'y a, à proprement parler, qu'une manière de jouer l'hombre, qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on donne ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'approche en rien de l'agrément et

de la perfection du jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les règles : nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet ouvrage.

Ce jeu ayant déjà été traité, il suffira, en suivant la même manière qui est assez simple et facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, et corriger les fautes qui s'y sont glissées ; et quoiqu'il semble que, dans les règles qu'on a données du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rappeler ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent apprendre ce jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des cartes est de quarante ; les marchands les vendent ordinairement toutes préparées ; sinon, on prend un jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre dix, les quatre neuf et les quatre huit, qui font douze cartes à ôter de cinquante-deux ; ainsi il en reste quarante, et ces quarante font le jeu de l'Hombre.

De l'ordre naturel des Cartes.

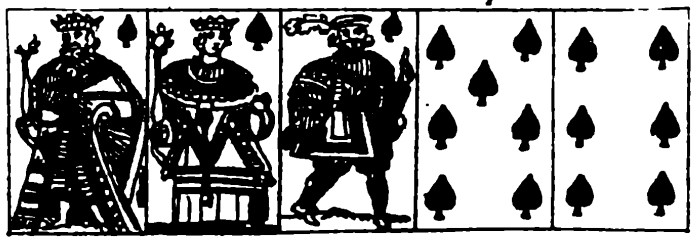
J'appelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires et deux rouges ; les deux noires sont pique et trèfle.

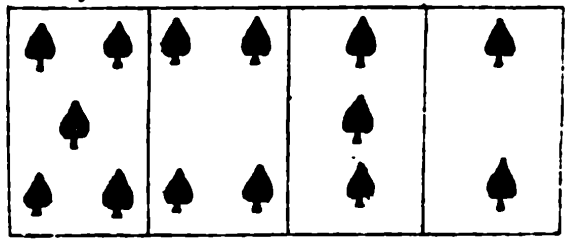
L'ordre du pique et du trèfle est comme dans les autres jeux, et tout est naturel ; le roi, la

Noirs

Roi. Dame. Valet. Sept. Six.



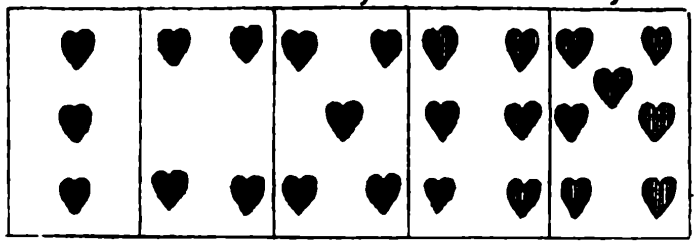
Cinq. Quatre. Trois. Deux.



Rouges

Roi, Dame, Valet, As, Deux,

Trois, Quatre, Cinq, Six, Sept.



dame, le valet, le sept, le six, le cinq, le quatre, le trois et le deux.

Il faut observer seulement que les as noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes : la raison est qu'ils sont toujours triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le carreau et le cœur, dont l'ordre est différent; le voici :

Le roi, la dame, le valet, l'as, le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six et le sept.

Mais afin qu'on le voie d'un clin d'œil, on les a mises ici suivant leur ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Observez qu'il y a dix cartes en rouge, et qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déjà dite, que les as noirs, qui sont toujours triomphes, n'y ont point de place.

De l'ordre des Cartes quand elles sont Triomphes.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire, que les as noirs sont toujours triomphes, en quelque couleur que l'on joue : ainsi, soit qu'on joue en pique, trèfle, cœur ou carreau, l'as de pique, appelé spadille,

est toujours la première triomphe, et l'as de trèfle, appelé baste, toujours la troisième. De-là vient aussi qu'il y a toujours douze triomphes en rouge, et qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'as de pique s'appelle spadille, et l'as de trèfle se nomme baste.

Cela supposé, il est aisé de voir que la première triomphe et la troisième sont toujours fixes; la difficulté est de savoir quelle doit être la seconde triomphe.

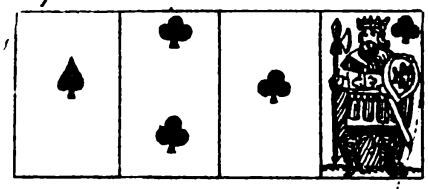
En quelque couleur que l'on joue, la dernière carte, dans l'ordre naturel, devient la seconde triomphe : ainsi, le deux de pique, quand on joue en pique, est la seconde triomphe, et pour lors se nomme manille. Il en est de même du deux de trèfle, quand on joue en trèfle.

Quand on joue en rouge, le sept de cœur ou le sept de carreau sont la seconde triomphe : c'est-à-dire, le sept de cœur quand on joue en cœur, et le sept de carreau quand on joue en carreau ; et pour lors, ils s'appellent aussi manille.

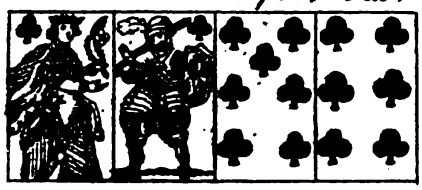
Il y a donc, comme vous voyez, quatre manilles, savoir, les deux deux en noir, et les deux sept en rouge; mais elles ne jouissent de ce privilége, que lorsque l'on joue en la couleur dont elles sont. Par exemple, si l'on joue en pique, le deux de pique est la manille, et les trois autres sont les dernières cartes de la couleur dont elles sont : il en est de même des autres lorsqu'elles sont triomphes.

Il n'y a plus qu'une seule observation ; c'est à l'égard des as rouges quand on joue en rouge,

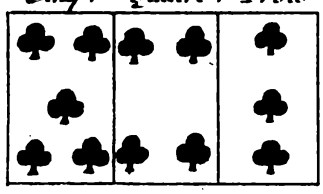
Espadille. Manille. Baste. Roi.



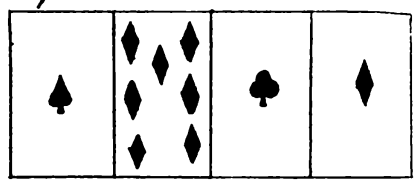
Roi Valet. Sept. Six.



Cinq. Quatre. Trois

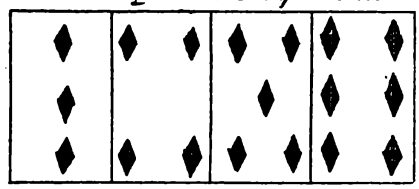


Espadille. Manille. Baste. Ponte



Roi. Dame. Valet. Deux.

Trois. Quatre. Cinq. Six



car ils changent de place : ainsi, quand on joue, par exemple, en cœur, l'as de cœur marche devant le roi, et est alors la quatrième triomphe. Il en est de même de l'as de carreau, quand on joue en carreau ; et pour lors ils s'appellent pontes.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont : car, hors de-là, ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables suivantes, où les triomphes sont dans leur ordre.

Noires.

Spadille. Manille. Baste. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Spadille. Manille. Baste. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Observez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, et douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les triomphes, au jeu de l'Hombre, ne se font pas comme à l'impériale et à la bête, en tournant une carte, comme nous allons dire : chacun voit son jeu, et parle à son rang.

Supposons que vous soyez le premier en carte, et que vous ayez, par exemple, spadille, le deux de pique, le baste, le sept de pique et le trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs ; consultez l'ordre des cartes quand elles sont triomphes, vous verrez que vous avez trois matadors, le sept et le trois, qui est très-beau jeu : vous demandez

si on le joue ? Je suppose que les autres n'ont pas de jeu, on vous répond que non vous dites alors: Je joue en pique ; vous faites votre écart comme nous dirons ci-après : et voilà comme se font les triomphes. Ce que je dis du premier en carte, se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précèdent n'ont pas de jeu, et ont dit, Passe.

Les triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vu sa rentrée : car, si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît ; et pour lors, il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la première.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre : en ce cas, il est permis à l'hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui ; mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit point jointe à son jeu ; car, si elle est jointe, il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur ; et il ne suffirait pas à celui qui jouerait, par exemple, en trèfle, de montrer qu'il écarte trois cartes, qui seraient un cœur, un pique et un carreau, et de dire : Vous voyez bien en quoi je joue ; parce que l'on peut écarter les triomphes.

Il ne suffit pas de dire aussi, Je joue en

amour, ou carreau ; en un mot, il faut nommer formellement, et il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'hombre, après avoir vu sa rentrée, se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur, et qu'il la nomme avant que l'on en ait nommé une autre, il n'encourt aucune peine, et sa couleur est bien nommée.

Si l'hombre nomme une couleur pour l'autre, il doit jouer en celle qu'il nomme la première : ainsi, si ayant jeu à jouer en pique, il disait je joue en cœur, dis-je pique, il serait obligé de jouer en cœur.

En ce cas, il lui est permis de refaire son écart, supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son jeu.

Celui qui, jouant sans-prendre, nomme une couleur pour une autre, est obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors et de leurs priviléges.

Il n'y a proprement que trois matadors, spadille, manille et baste, qui sont les trois premières triomphes de la couleur où l'on joue.

Spadille est toujours l'as de pique.

Manille est le deux en noir, et le sept en rouge ; et le baste est l'as de trèfle.

Le privilége des matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune triomphe inférieure : un exemple éclaircira ceci.

Supposons que j'aie en main le baste seul, c'est-à-dire, sans autre triomphe, et que celui qui est le premier en carte, joue le roi de triomphe ; je ne suis pas obligé de mettre mon baste, et je m'en vais de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit, d'aucune triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures : ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte jouait spadille ou manille, qui sont triomphes supérieures au baste, je serais obligé de le mettre, parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant, qu'il faut que ce soit le premier qui joue le matador supérieur, pour forcer l'inférieur.

Car, par exemple, si je suis dernier en carte, et que j'aie le baste seul, si le premier joue atout du roi, et que le second mette spadille sur le roi, je ne suis pas obligé de mettre le baste, parce que spadille n'a point été joué le premier.

Quand je dis par le premier, je n'entends pas le premier en carte, mais celui qui joue après avoir fait la levée dernière.

Un autre privilége des matadors, est d'être payés d'un jeton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles, comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être payés, il faut qu'ils soient trois dans la main de celui qui joue; autrement, ils ne se payent point.

Autrefois, l'hombre les payait quand il faisait la bête, et que les trois matadors étaient dans la main de l'un des deux autres; mais cela n'est plus en usage.

Si l'hombre gagne avec les trois matadors, il se les fait payer; s'il perd, il paye aux autres.

Ce privilége se communique à toutes les autres triomphes qui sont de suite; et ces triomphes usurpent alors le nom de matadors.

Ainsi, celui qui a les quatre premières triomphes, se fait payer quatre matadors; s'il a les cinq premières, il en fait payer cinq, et ainsi des autres à proportion, jusqu'à neuf; mais il faut, pour être payées, que les triomphes soient de suite.

De la manière de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter, pour chacun des Joueurs, vingt jetons et neuf fiches, et se souvenir que chaque fiche vaut vingt jetons, et s'appelle cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque fiche; si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente sous, plus ou moins et c'est ce qu'on appelle jouer aux cinq, aux dix, ou aux trente sous le cent.

Après quoi, il faut tirer les places; ce qui se fait en mettant aux trois places, où sont comptés les jetons, trois cartes de différentes couleurs, et en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs; et chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avait autrefois des cérémonies très-incommodes, chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on présente; mais on les a supprimées: l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens, mais cela cesse dès le moment qu'on allègue la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré et s'étant mis à sa place,

on regarde à qui fera ; pour cela, on tourne une carte au milieu de la table ; après quoi, en distribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la table, est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames. Mais quand il y a deux Dames et un Homme, l'usage est que les Dames servent l'Homme.

De la manière de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit avoir neuf fiches et vingt jetons avant de donner. On marque le jeu, en mettant chacun trois jetons devant soi, et deux à chaque fois que l'on passe ; et l'on appelle cela jouer trois et deux. Autrefois, on ne mettait devant soi que deux jetons chacun, et un chaque fois qu'on passait ; mais cela ne se pratique plus : cependant, il y en a encore qui ne mettent qu'un jeton à chaque passe, et cela s'appelle jouer aux trois et un.

Chacun des jetons qui marque le jeu en vaut trois ; et cette manière abrégée de marquer, est afin que l'on voie plus facilement si tous ont bien marqué.

Le jeu étant marqué, celui qui doit faire bat les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, et les donne trois à trois, jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois ; et si on les donnait d'une autre manière, par mégarde ou

autrement, le coup serait nul, et celui qui a fait doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi, et cela, autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en cartes a beau jeu, il demande aux autres : Jouez-vous sans-prendre? (nous supposons ici que les autres n'ont pas de jeu ;) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, et écarte trois, quatre, cinq, ou six cartes, selon le jeu qu'il a. Il prend le talon à droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le talon autant de cartes qu'il en écarte, et remet le reste du talon au milieu de la table ; d'où le Joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant ; et ensuite, s'il en reste au talon, celui qui est à la gauche de l'hombre les prend toutes, ou tel nombre qu'il veut des cartes qui restent, en ayant, comme les autres, écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laisse, après les avoir vues s'il veut, et montrées aux deux autres Joueurs, ou sans les avoir vues, les mettre avec son écart sur le reste des cartes, qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de savoir à qui c'est à jouer : car, c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche, pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux de tournées, on continue comme si de rien n'était, à moins que ce ne soit un as noir, auquel cas on refait : cependant, si celui qui donne, la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejeter ; et s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup est nul, et l'on doit refaire.

De même, si l'on s'apperçoit, en donnant ou en mettant les cartes sur le tapis, qu'il y ait une carte, telle qu'elle soit, de retournée sur le talon, l'on doit refaire.

Mais lorsque quelqu'un a dit, je joue sans-prendre, ou en prenant, et que les autres ont passé, s'il se trouve une carte ou deux de retournées dans le talon, quand même ce serait un matador, le coup est bon, et doit se jouer ; si néanmoins il s'en trouvait davantage de tournées, le coup serait nul, parce que cela découvrirait trop le jeu.

Si celui qui mêle, tourne par mégarde une carte de celles qu'il donne, à moins que ce ne soit un as noir, le coup est bon et il ne fait pas la bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs, rend le coup nul, et est obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclu de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné dix cartes à lui-même, ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes ; auquel cas, ils doivent en écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon car si, après l'écart fait, ils en avaient dix,

ils feraient la bête ; ils la feraient pareillement s'ils demandaient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit passe, avec dix cartes, on le joue différemment ; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela, en d'autres on la fait.

Pour moi, je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes : car, il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux ; il ne voit que des trois et des quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes, et on lui fera faire la bête, pour ne les avoir pas comptées ? Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté, ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande, doit avoir examiné son jeu, et par conséquent en avertir.

Autrefois, on était là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avait dit : Je passe, j'ai dix cartes, il aurait fait la bête ; à présent, on a proscrit cette sévérité espagnole, et on joue d'une manière plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans-prendre, il faut qu'il batte ses cartes, et que l'on en tire une au hasard, que l'on met dans l'écart ; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans-prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes, se doit aussi entendre quand on n'en a que huit : car, la peine est égale pour plus comme pour moins : c'est-à-dire, que celui qui, en donnant, ne donnerait que huit cartes, ferait

la bête, et ne pourrait faire jouer pour ce coup, comme s'il en avait donné dix; et celui des trois qui, après avoir écarté, se trouverait huit cartes seulement, ferait la bête comme s'il en avait dix, et jouerait avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en aurait que huit, voulait jouer sans-prendre, il faudrait qu'il fît, avec ses huit cartes, assez de levées pour gagner; s'il jouait en prenant, il en prendrait du talon une de plus qu'il n'en écarterait.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisait de retourner une ou plusieurs cartes du talon, par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer, et fait la bête, et n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs, en remettant le talon sur la table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, et il fait la bête.

Le jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'Hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu ou dans le talon, et que l'on ne s'en apperçoive qu'après que quelqu'un a dit: Je joue sans-prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, et doit se jouer, pourvu que l'une de celle qui est double, ou toutes les deux se trouvent dans l'écart: car, si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, et on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins

d'une carte dans le talon et dans le jeu, et que l'on ne s'en apperçoive qu'après que l'hombre a dit : Je joue sans-prendre, ou autrement.

S'il y avait trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le jeu, le coup serait nul, il faudrait refaire.

Celui qui donnerait avant son rang, s'il avait achevé de donner les vingt-sept cartes, et posé le talon sur la table, il ne pourrait en revenir, et l'on continuerait la partie comme si véritablement il avait dû faire; mais s'il s'en appercevait avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer et faire donner celui qui doit faire par droit du jeu.

Toutes les fois que le jeu est faux ou nul, et que l'on refait, c'est à celui qui faisait de refaire.

De la manière de jouer sans-prendre.

Jouer sans-prendre, c'est jouer sans écarter; et pour cela, il faut se sentir assez beau jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue sans-prendre, était autrefois de se faire payer six jetons par chacun des Joueurs, pour le sans-prendre.

Mais présentement on joue presque par-tout le sans-prendre et les matadors doubles; c'est comme l'on convient de jouer.

C'est-à-dire, que l'on donne à celui qui joue sans-prendre, douze jetons pour le sans-prendre, et deux pour chaque matador si l'on joue double, et la moitié si l'on joue simple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé : car si on a coupé, il y a prescription, ils ne se payent plus.

Il n'en est pas de même de la bête, que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joue sans-prendre, il nomme sa couleur, et les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-dessus, et comme nous le dirons plus amplement dans la suite ; et s'il a jeu sûr, comme seraient cinq matadors, il peut dire : Je joue sans-prendre, et montre son jeu, sans être obligé de nommer la couleur.

Si celui qui a joué sans-prendre fait cinq levées, ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au jeu, et par-dessus cela le sans-prendre ; s'il perd, il paye le sans-prendre aux deux autres, sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande si l'on joue sans-prendre, et que l'un des deux autres réponde que oui, le premier a la préférence, et peut jouer sans-prendre ; s'il n'a pas jeu à jouer sans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, et se fait payer du sans-prendre, s'il gagne ; sinon, il le paye comme nous venons de dire : c'est ce qu'on appelle sans-prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on joue, il est obligé de jouer sans-prendre.

Si cela se faisait après avoir fait son écart

et en prenant le talon, parce qu'il se croirait le dernier en carte, il ne serait pas obligé de jouer sans-prendre; mais celui qui est devant ne perdrait pas pour cela le droit de parler le premier, et de lui demander s'il joue sans-prendre.

De la manière d'écarter.

Quand l'hombre joue sans-prendre, il n'est pas difficile d'écarter le premier peut prendre jusqu'à huit cartes, et même neuf; mais ce serait ne savoir pas le jeu, car on en doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les triomphes ne se partagent pas.

Lorsque l'hombre ne joue pas sans-prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond, qu'il n'ait quelques matadors ou quelques fortes triomphes avec des rois.

Aller au fond, c'est laisser moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après, et c'est ruiner le jeu en partageant les triomphes: ce qui fait fort souvent gagner l'hombre.

Il est donc de la discrétion de celui qui doit écarter le premier après l'hombre, de voir si, avec les triomphes qu'il peut raisonnablement espérer dans les cinq ou six cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées: sans quoi il doit laisser cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il est vrai qu'il n'est pas nécessaire que les quatre levées soient aussi sûres que s'il était l'hombre; la raison est que le tiers l'aide en faisant *gano* de ses rois, et en forçant les triomphes de l'hombre.

Si l'hombre ne joue pas sans-prendre, il écarte le premier, et celui qui est à sa droite après; s'il joue sans-prendre, il ne fait point d'écart, et celui qui est à sa droite écarte le premier.

Remarquez donc que, pour écarter, on ne regarde pas qui est le premier ou le dernier en carte; mais que les écarts se font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'hombre doit être attentif à la manière d'écarter des autres, et prendre garde qui est celui qui va au fond; car, il doit s'en donner de garde, et tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point assez de jeu pour gagner sans cela.

Il doit, en ce cas, jouer de façon à s'assurer quatre mains, qui lui suffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reste quelques cartes du talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir; auquel cas, les deux autres peuvent aussi les voir; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenait trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvu qu'il ne les ait pas vues, et il en est quitte pour remettre sur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles sont mêlées avec son jeu, on les tire au hasard, et on les met sur le talon, si celui qui doit prendre après lui n'a pas encore pris; autrement on les met avec les écarts, et il fait la bête.

S'il en prend trop peu, c'est presque la même chose: si le talon est encore sur le tapis,

et que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque; s'il a pris, il les prend au hasard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendrait les cartes du jeu d'un autre, au lieu du talon, peut les remettre sur le jeu où il les a prises, pour retourner en prendre au talon; s'il ne les a pas vues, il n'y a point de faute; mais s'il les a vues, il les remettra également sur le jeu où il les a prises, et fera la bête de moitié avec celui à qui est le jeu vu. L'un payerait pour son peu d'attention, et l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son jeu à la main pendant que l'on joue cette loi est d'autant mieux établie qu'elle empêche plusieurs abus. Premièrement, les piéges que l'on pourrait tendre à ceux qui voudraient prendre du talon, en leur mettant à portée un jeu à la place du talon; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui, faisant semblant de prendre au talon, pourrait, pour profiter du jeu de son voisin, s'en servir comme du talon. Il en serait de même de celui qui, au lieu de tourner les levées des Joueurs pour les compter, tournerait leur jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse, mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindre celles qu'il prend à son port, sinon il fait la bête: ensuite, il peut voir ou non celles qu'il laisse, et les mettre sur l'écart; et s'il les voit, les autres

les peuvent voir aussi ; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne peuvent pas les voir, et celui qui les voit fait la bête ; mais après que le coup est commencé de jouer, les uns ni les autres ne peuvent les voir sans faire la bête.

Si quelqu'un, ou même deux des Joueurs, croyant que tous auraient passé, mettaient leur jeu sur le talon, ou les brouillaient, et que celui qui n'aurait pas passé, voulût jouer, il faudrait que les autres reprissent les cartes, s'ils pouvaient les distinguer ; sinon, en reprendre chacun neuf en leur rang, sans rien voir, et ensuite écarter et jouer comme si cela n'était pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le désire ; sinon refaire, s'il y consent, parce qu'on pourrait le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât : si les cartes étaient même retournées, il faudrait toujours en user de même après les avoir battues ; mais outre cela, celui qui les aurait retournées ferait la bête.

De la manière de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte joue le premier, et l'on continue à chaque levée, comme dans tous les autres jeux, en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue, on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que, soit que l'on joue atout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre

au-dessus ; pouvu qu'on fournisse de la couleur dont on joue, cela suffit.

3. Que, quand un de ceux qui défendent la poule demande *gano* à son camarade, il le doit faire, s'il le peut, à moins qu'il ne se voie (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main ; ou bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On appelle faire *gano*, laisser passer à celui qui demande *gano* la carte qu'il joue, quoiqu'on ait au-dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la poule, joue la dame de pique, et demande *gano* du roi ; son camarade ne met pas le roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique : car si le roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jetant sa carte, frappe sur la table, c'est un avis qu'il donne à son camarade, de couper d'une forte triomphe, pour forcer l'hombre.

Celui qui montre son jeu ou ses rentrées, fait la bête.

Si quelqu'un quitte et montre son jeu, avant que le coup soit entièrement joué, il fait aussi la bête, et doit reprendre ses cartes, et achever le coup, si un tiers le désire et peut gagner codille ; parce que l'on ne peut faire tort au tiers et même à l'hombre, quand ce n'est pas lui qui quitte : ainsi, il est toujours nécessaire de ne pas quitter ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'hombre quitte et montre son jeu, aban-

donnant à gagner codille à qui le pourra, il fait deux bêtes, l'une pour avoir montré son jeu, et l'autre pour l'avoir quitté ; et les deux autres Joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur le jeu. Mais si l'un des deux voulait que l'on jouât, prétendant gagner codille, il ferait aussi la bête s'il ne le gagnait pas, et l'autre tiers la tirerait s'il la gagnait ; mais quand l'hombre gagnerait, il aurait toujours fait deux bêtes, et le coup resterait sur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Espagne, et que cela se pratique par-tout, on peut aussi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé et plus beau.

Autrefois, on faisait la bête quand on jouait avant son rang ; présentement cela ne se fait plus, si l'on n'en convient.

L'usage était encore que, quand on avait tiré une carte hors de son jeu, l'hombre qui l'avait vue la demandait, et on était obligé de la jouer, si cela se pouvait sans renoncer ; présentement, il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retenir. Un Joueur cependant qui affecterait de montrer quelque carte qui pourrait, n'étant pas jouée sur le coup, préjudicier et faire perdre l'hombre, doit être obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer ; s'il ne le peut pas, il fera la bête, pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de savoir le nombre des triomphes qui sont jouées et de celles qui restent, il est permis à celui qui est à jouer de voir les levées des autres, et de les examiner

examiner tant et si long-temps que l'on veut; et cela est également permis, quoiqu'il n'y ait point de triomphes jouées.

Il n'est pas non plus permis à l'hombre de dire, je la remets; s'il le dit, il fait la bête, et il en doit être usé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des Joueurs, pendant que l'on joue un coup, de dire, quand on ne le lui demande pas : avez-vous le roi? je coupe à telle couleur, une telle couleur a passé, jouez une telle carte : l'hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné codille, allez-vous-en de vos bonnes, vous devriez vous en être allé d'une telle carte, c'est bien mal joué, vous avez bien fait, et autres semblables discours qui peuvent faire connaître les jeux, et qui nuisent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut savoir quelque chose que l'on peut apprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir, et rien de plus; car le jeu de l'hombre n'est beau que quand on ne parle pas, du moins mal-à-propos; et ceux qui le font, passent pour des gens indiscrets et intéressés, ou qui ne savent pas jouer ni même vivre, pour ne pas dire pire, et l'on devrait les condamner tous à faire la bête, lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un; mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un roi joue le premier, par malice ou autrement, une carte de la couleur de ce roi, et qu'il dise, je n'ai pas le roi, *gano* du roi, ou à votre roi, il fait la bête, parce

que c'est un mensonge et une surprise manifeste, qu'il faut punir par-tout où elle se trouve.

Si le jeu se trouvait faux, le coup est nul si on s'en apperçoit en le jouant ; mais si on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, il est bon.

Or, le coup est censé joué, quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois Joueurs; ou lorsque celui qui joue, a cinq levées faites et qu'il baisse son jeu.

De la Bête et des Renonces.

La bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'hombre fasse cinq levées.

Il peut aussi gagner en n'en faisant que quatre, si les cinq autres sont partagées, en sorte que l'un de ceux qui défendent en fasse deux, et l'autre trois.

La bête se fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle se fait quand on renonce : pour avoir renoncé, il ne suffit pas d'avoir lâché sa carte sur la table ; il ne suffit pas même que celui qui ferait la levée ait jeté sa carte pour la levée suivante ; il faut que la levée soit pliée, sans quoi l'on peut reprendre sa carte et obéir, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué sa carte pour le coup suivant ; pour lors, il n'est plus à temps d'y revenir : si sa renonce préjudicie au jeu, il reprend sa carte, mais il fait la bête. Cependant, si toutes les cartes étaient jouées,

la bête serait faite, et on ne reprendrait pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les renonces sont faites; mais si, après s'être apperçu de la première, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, et ainsi de trois et quatre; et dans l'un et dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos, et de rétablir le jeu comme il devait être joué, quand même la dernière main serait jouée, lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup, et que les cartes ne sont pas brouillées; cela n'empêche pas que celui qui joue ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les bêtes faites sur un même coup, soit par renonce, trop ou trop peu de cartes, ou autrement, vont ensemble le coup suivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre séparément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la poule étant distrait, ne se souvenait plus de la couleur en quoi l'on joue, et la demandait à l'autre, qui, ou par distraction ou autrement, dirait pique au lieu de trèfle, celui qui couperait avec un pique ne renoncerait pas, s'il n'avait pas de la couleur jouée, étant permis de ganer; mais il ne saurait reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis: il ne fait cependant pas la bête. Celui qui faisant jouer perd le jeu, et fait encore la bête pour avoir re-

noncé, est le maître de faire aller ces deux bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs bêtes, après que la première est tirée, la plus forte se tire, et ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les bêtes qui se font en quelque manière que ce soit, sont de tout ce que l'hombre tire quand il gagne; ainsi, il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens, et de suivre la maxime des sages Joueurs, qui, après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au talon, comptent le tout avant de les regarder, pour savoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes manières, suivant lesquelles on gagne ou l'on fait la bête.

Il n'y a que deux manières de gagner dont nous avons déjà parlé, et dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des manières dont on fait la bête.

Quand chacun fait trois levées, l'hombre fait la bête, et c'est ce qu'on appelle remise par trois.

Quand l'hombre en fait quatre, et un de ceux qui défendent, quatre, l'hombre fait encore la bête, et c'est ce qu'on appelle simplement remise.

Quand l'hombre fait quatre levées, et que l'un des deux autres en fait cinq; et quand l'un des deux qui défendent la poule en fait quatre, l'hombre trois, et le tiers deux, l'hombre fait la bête, et celui qui en fait plus que lui gagne; et c'est ce qu'on appelle

gagner codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le codille est, au jeu de l'Hombre, quand sans être l'hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, et que les cinq autres sont partagées; en sorte que l'un en fasse deux et l'autre trois.

Celui qui aspire au codille doit être de bonne foi, et ne pas demander *gano* quand il peut faire quatre levées sans cela; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-dessus; ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, et ne plus jouer avec eux une autre fois, pour éviter cet inconvénient: il y a bien des gens qui demandent *gano* sans conséquence; et s'ils gagnent codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorsqu'il pouvait faire prendre sans faire *gano*; car il vaut encore mieux faire gagner codille, que de laisser gagner l'hombre.

Celui qui gagne codille, tire ce que l'hombre aurait tiré s'il avait gagné.

Si l'hombre demande *gano* pour empêcher le codille, il fait la bête, car cela n'est nullement permis.

Il y a des gens qui, après avoir vu leur rentrée qui n'est pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au codille; cela est si fort éloigné de l'esprit du jeu

de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi sur cet article ; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas de belles manières.

Il n'est donc pas permis, en quelque manière que ce soit, de nuire au codille, si ce n'est en jouant sagement, et en ne faisant pas *gano*, si l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaut mieux risquer de donner codille, que de faire gagner l'hombre.

Lorsque celui qui aspire au codille demande *gano* à sa quatrième levée, et qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la poule ; il en est de même s'il demandait sa troisième levée, et qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le puisse à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer, et qui n'est pas l'hombre, qui peut avoir quatre mains sûres dans son jeu lorsqu'il a un roi ou deux dont l'un peut passer, et qui a, outre cela, une dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par sa dame, ni en demander *gano*, ni d'aucune autre carte ; ni au tiers d'appuyer, ni de rien faire : mais il doit jouer d'abord son roi, et demander *gano ;* et s'il ne passe pas et qu'il en ait deux, le demander de l'autre ; et s'il ne passe pas encore, il le peut demander de sa dame, parce que s'il commençait de le demander de sa dame, qu'elle lui passât, et qu'après un de ses rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderait pas *gano*, il aurait

codille assuré, et il n'est pas permis de demander sa première main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre manière : on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent codille mal-à-propos ; mais quand cela arrive, les beaux Joueurs la remettent presque toujours, et l'on doit se défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner codille au tiers, que de laisser gagner l'hombre quand on ne peut faire autrement, et dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toujours une bête sur le jeu, et pour lors celui qui le gagne doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderait *gano* mal-à-propos, et que la carte passât sans qu'on le pût empêcher, on ne laisserait pas de bien gagner codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *gano* que l'on pourrait ne pas faire, et remettre le coup par ce moyen.

Il n'est pas permis à l'hombre de donner codille à qui il voudra ; il doit être forcé de prendre quand il le peut ; et si en ne le faisant pas il fait gagner codille à celui qui ne l'aurait pas naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourrait coûter.

De la manière de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque jeton qui marque le jeu en vaut trois.

Il faut encore savoir que quand les Joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre

moins, on passe suivant celui qui marque le plus, et l'on fait la bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le jeu en mettant chacun trois jetons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, et qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jetons devant soi en cette manière.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois et un, auquel cas on en met d'abord trois, et un chaque fois que l'on passe.

Quand la poule est rentrée, on recommence en remettant chacun trois jetons devant soi; mais quand il y a plusieurs bêtes, après avoir tiré la première, on ne met au jeu que chacun deux jetons, et cela tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jetons devant soi, et cela ne se pratique qu'à celle que l'on gagne par codille; et s'il y en avait d'autres après un coup qu'on ne gagne que par codille, on ne les marquerait qu'avec deux jetons quand on joue trois et un, on en met trois au codille, et un aux autres bêtes.

La bête se marque avec deux jetons au-dessous par exemple, chacun met d'abord trois jetons au jeu; supposons qu'on passe,

on en remet encore chacun deux ; ce sont cinq jetons devant chaque Joueur, qui font le jeu, et qui se marquent comme dans la figure suivante.

OOOOO

Si l'hombre perd, la bête sera de quarante-cinq jetons, parce qu'il y en a cinq devant chacun, qui font quinze, puisque chaque jeton en vaut trois. Or, quinze jetons devant chacun des trois Joueurs, font quarante-cinq; la bête se marque, comme on voit dans la figure ci-dessous.

OOOOO
OO

Et autant de fois que l'on passe, on met sur les jetons de dessous deux autres jetons, suivant qu'il est marqué ci-après.

OOOOO
OOOO

Celui qui fait la seconde bête la fait du total, c'est-à-dire, de cent vingt-six jetons ; car il y a d'abord cinq jetons devant chacun, du fonds du jeu, qui font quarante-cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la première bête, et quatre jetons devant chacun, qui ont été mis pour les passes, qui font trois fois douze, qui valent trente-six ; joignez à ces trente-six jetons des passes, quarante-cinq du fonds du jeu, quarante-cinq de la première bête, et vous trouverez que ces trois nombres de jetons se montent à cent vingt-six,

qui font la seconde bête, qui se marque ainsi.

OOOOO
OOOO
OOO

Celui qui en fait une troisième, ne la fait plus forte que des jetons qui sont au-dessous de la seconde bête, et elle se marque en mettant encore au-dessous, et cela autant que l'on fait de bêtes; mais pour lever la difficulté de compter les bêtes, qui embarrassent bien des gens, on se sert de marques d'ivoire où les bêtes sont chiffrées.

En voici une table pour la commodité de ceux qui n'ont point de marque, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 126
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	11 252	13 270	14 288	15 306

Cette table servira à compter les bêtes qui seront faites sur les coups où l'hombre perdra par remise; si dans l'intervalle de ces bêtes, il y a eu des coups où l'on ait fait passe, l'on augmentera pour chacun deux jetons qui seront marqués dix-huit, de la valeur de la bête marquée à la table ci-dessus. Par exemple,

si sur la bête de 90 que je suppose aller sur le jeu pour le premier coup avec le jeu ordinaire, qui est de deux jetons, il se fait passe, on augmentera le jeu de deux jetons, qui en valent, comme il a été dit, 18 ; ce qui fera que la bête qui sera faite sur le coup sera de 126 ; au lieu que si le coup était simple, elle ne serait que de cent huit, ainsi qu'elle est marquée dans la table ci-dessus. L'on augmentera également de 18, pour chaque deux jetons qui seront de surplus ; enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la manière dont on doit compter les bêtes, il suffit de dire que l'on doit faire la bête de neuf fois ce qui est marqué devant un des Joueurs : auquel nombre il faut encore ajouter la bête ou les bêtes qui vont, s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le jeu a été tiré par codille, comme il est marqué par trois jetons, il augmente par conséquent de 27 : il n'y a pour cela qu'à suivre la même manière de compter par neuf tous les jetons qui sont au-devant de l'un des Joueurs. On observera la même manière pour compter les bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois et un ; c'est-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jeton qui sera devant l'un des Joueurs, en y ajoutant la valeur des bêtes qui iront sur le jeu : la seule différence qui est entre ces deux manières de marquer, c'est qu'à la première, l'on marque par deux jetons chaque passe, et qu'on marque par un à cette dernière ; c'est plus que suffisant pour savoir marquer le jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comme il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroise.

De la manière de marquer le Jeu à la Bavaroise.

On donne ordinairement à chacun des Joueurs 300 jetons, qui valent ce dont on est convenu ; les fiches qui valent vingt jetons à la manière précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le jeu, chaque Joueur met trois jetons devant lui, et toutes les fois que l'on passe, chacun remet deux jetons.

On paye la consolation trois jetons, le sans-prendre quatre, et un jeton pour chaque matador ; on paye deux fiches pour la vole, et on ne tire qu'une bête, s'il y en a plusieurs, et qu'elles soient séparées ; outre ces deux fiches de la vole, on paye à l'ordinaire le sans-prendre et les matadors, s'ils ont lieu, et la consolation.

Celui qui ayant entrepris la vole ne la fait pas, paye à chacun de ses deux tiers deux fiches, moyennant quoi il est payé du reste du jeu, comme s'il avait simplement gagné. La première bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la troisième de 30, et ainsi en augmentant de 6 en 6 ; ce qui fait toujours le nombre de jetons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu ; mais quand il n'y a point de bêtes, ou qu'il n'y en

a qu'une, il gagne le double de ce qu'il aurait gagné. Si, par exemple, il y a cinq jetons devant chacun, et une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la poule; savoir, quarante-cinq aux tours, et vingt-sept de la bête les deux autres (outre la poule qu'il tire), lui doivent encore trente-six jetons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux bêtes, il les tire, et on ne lui donne rien davantage. Mais si plusieurs bêtes allaient ensemble, parce qu'elles auraient été faites le même coup, ou parce que celui qui aurait fait la dernière les aurait mises ensemble, on paye le double, comme s'il n'y en avait qu'une.

La vole n'est pas aisée à faire, et il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus temps de s'en dédire.

Or, la vole est entreprise quand, après avoir fait les cinq premières levées, l'hombre joue seulement une carte; auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, et convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir que l'hombre qui regarde son écart, après avoir pris pareil nombre de cartes du talon, et les avoir vues, ne peut faire la vole.

Si celui qui entreprend la vole ne la fait pas, les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au jeu, c'est-à-dire, les tours et les bêtes; cependant si l'hombre a joué sans-prendre, ou s'il a des matadors, il les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut

admettre le contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer, et demande aux autres s'ils jouent sans-prendre, que celui qui suit lui réponde, oui ; s'il ne joue point, et que le troisième dise ensuite, je le joue sans-prendre et entreprends la vole, ce dernier y doit être reçu, si l'un des deux premiers en son rang ne veut entreprendre la même chose ; et lorsque cela est arrêté, les deux qui ne sont pas avec l'hombre peuvent se montrer leurs cartes, et écarter et jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole, de la faire.

Il en sera de même si le premier ou le second veut jouer sans-prendre, et que l'autre veuille entreprendre la vole ; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre, il ne doit être payé de rien, encore qu'il gagne le jeu, et paye pour avoir manqué la vole, ce qu'on lui aurait payé, et fait la bête de ce qui va sur le jeu.

L'hombre étant une espèce de jeu de la bête, où l'on admet le contre en France, on peut aussi l'admettre au jeu de l'Hombre, outre que cela donne plus d'étendue au jeu, quoique l'on ne présume pas que ces sortes de coups puissent arriver souvent.

L'hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la vole, quand même ils la feraient effectivement, parce que le premier ne ferait toujours que la bête, et que l'autre ne tirerait rien, que comme lorsqu'il gagne codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'application, on y met des bornes, et on convient du nombre des poules que l'on veut jouer ; et cela se règle ordinairement à vingt, trente ou quarante au plus.

Quand on est convenu du nombre, à mesure que l'on gagne les poules on tire un jeton que l'on met à part ; et ces jetons assemblés, qui marquent la durée du jeu, servent aussi à payer les cartes ; cependant on ne marque point lorsqu'on gagne codille.

Quand les coups sont achevés, on peut jouer les tours, c'est-à-dire, trois coups pour chacun ou jusqu'à la première bête ; mais il n'y a nulle obligation si on ne l'a dit, et on n'a point lieu de se plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudrait quitter avant que le nombre des tours convenus fût achevé, devrait payer toute la perte qui serait sur le jeu, à moins que quelque affaire imprévue, ou autre cause légitime ne l'y obligeât ; auquel cas on pourrait seulement, par honnêteté, satisfaire à ce qui a été joué, ou remettre à finir la partie à une autre fois, marquant l'état où on l'a quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes gens ; car si l'on se trouvait entre deux fripons, ce serait autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

Rien n'embarrasse plus ceux qui commencent

à jouer à l'Hombre, que de savoir quand ils ont jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sache à quoi s'en tenir.

La règle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or, il n'en faut pas moins, puisque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espère de partager les levées, et d'en faire faire deux à l'un et trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires, c'est-à-dire, pique ou trèfle; mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors; c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

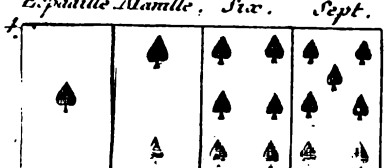
1. Manille, baste, roi, cinq. 2. Spadille, baste, roi, cinq. 3. Spadille, manille, roi, quatre. 4. Spadille, manille, six, sept. 5. Spadille, baste, dame, sept. 6. Manille, baste, dame, cinq, six. 7. Spadille, roi, dame, valet, sept. 8. Manille, roi, dame, valet, sept. 9. Baste, roi, dame, valet, sept. 10. Manille, baste, sept, six, cinq, quatre. 11. Roi, dame,

1 Manille. Baste. Roi. Cinq.

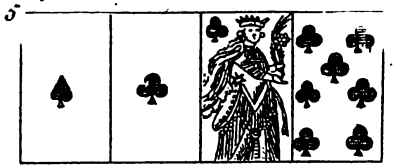
2 Espadille. Baste. Roi. Cinq

3 Espadille Manille, Roi, Quatre.

4 Espadille Manille, Six. Sept.



5 Espadille. Baste. Dame Sept,



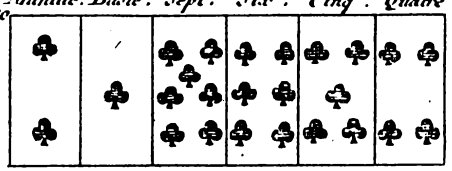
6 Manille. Baste. Dame. Cinq. Six.

7 Espadille. Roi. Dame. Valet Sept.

8 Manille Roi. Dame. Valet. Sept.

9 Baste, Roi Dame, Valet. Sept.

10 Manille. Baste. Sept. Six. Cinq. Quatre,

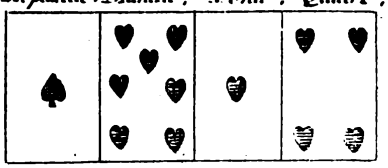


11 Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq,

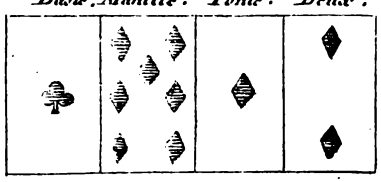
12 Espadille, Roi, Dame, Quatre, Trois,

Jeux qui se jouent en Rouge

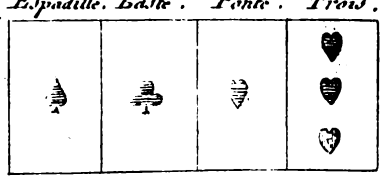
1 Espadille. Manille. Ponte. Quatre.



2 Baste. Manille. Ponte. Deux.



3 Espadille. Baste. Ponte. Trois.



4 Espadille. Manille. Roi. Dame.

5 Espadille. Manille. Valet. Trois. Roi.

6 Espadille. Baste. Roi. Dame. Valet.

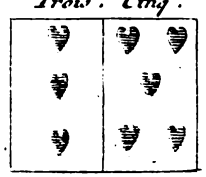
7 Baste. Ponte. Roi. Dame. Valet

8 Manille. Ponte. Roi. Dame. Valet.

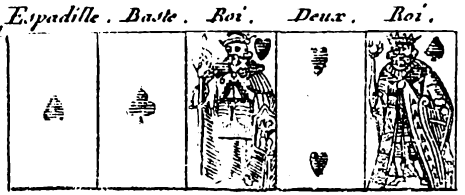
9 Manille. Baste. Roi. Dame. Trois.

10 Manille. Baste. Valet. Deux.

Trois. Cinq.



11 Espadille. Baste. Roi. Deux. Roi.



valet, sept, six, cinq. 12. Spadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'est pas possible de faire le détail.

Remarquez, 1.° qu'il faut que les cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des as noirs, qui sont toujours triomphes.

Remarquez, 2.° qu'un roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvu que ce ne soit pas des principales.

3.° Remarquez que quand un roi est chargé, c'est-à-dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'elles sont presque toujours coupées. Passons aux couleurs rouges.

Jeux qui se jouent en rouge.

1. Spadille, manille, ponte, quatre. 2. Baste, manille, ponte, deux. 3. Spadille, baste, ponte, trois. 4. Spadille, manille, roi, dame. 5. Spadille, manille, valet, trois, roi. 6. Spadille, baste, roi, dame, valet. 7. Baste, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baste, roi, dame, trois. 10. Manille, baste, valet, deux, trois, cinq. 11. Spadille, baste, roi, deux, roi.

Remarquez, 1.° que ce que nous avons dit des jeux qui se jouent en noir, se doit entendre à proportion de ceux qui se jouent en rouge.

Remarquez en second lieu, que comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez, en troisième lieu, que les jeux que nous avons ci-devant marqués, sont les plus petits qui se jouent, et qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas cru devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on est en cheville, c'est-à-dire, quand on n'est ni premier ni dernier; la raison est que l'on fait des retours qui embarrassent et qui sont cause qu'on est presque toujours surcoupé.

Après avoir donné un détail des jeux qui se jouent en écartant, il faut parler de ceux qui se jouent sans-prendre; c'est ce que l'on va voir par les jeux suivans.

Jeux en noir qui se jouent sans-prendre.

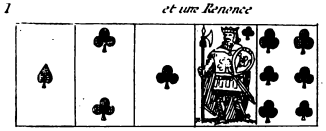
1. Spadille, manille, baste, roi, six, une renonce.

Cela fait quatre matadors, cinquième et une renonce.

2. Spadille, manille, roi, valet, roi, roi et renonce, une renonce. 3. Spadille, manille, baste, roi, roi, roi. 4. Spadille, manille, baste, six, trois, quatre et renonce, une renonce. 5. Manille, baste, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baste, roi, six, cinq, quatre et renonce, une renonce. 7. Baste, roi, dame, valet, sept, six, roi. 8. Roi, dame, valet, sept, six, cinq, quatre, roi. 9. Spadille, roi, dame, sept, six, quatre, roi, renonce, une renonce. 10. Manille, roi, dame, valet, sept, quatre, roi, renonce, une renonce.

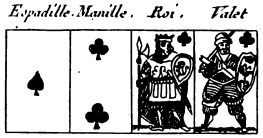
1

Espadille. Manille. Baste. Roi, et une Renonce.



Cela fait quatre Matadors, cinquieme et une Renonce.

Espadille. Manille. Roi. Valet

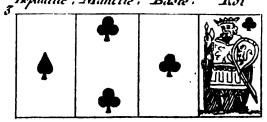


Roi. Roi. et Renonce

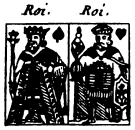
Renonce

3

Espadille, Manille, Baste. Roi

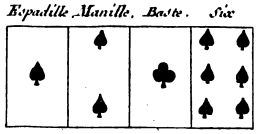


Roi. Roi.

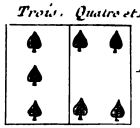


4

Espadille. Manille. Baste. Six



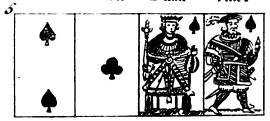
Trois. Quatre et Renonce



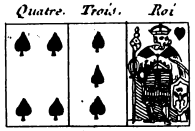
une Renonce

5

Manille. Baste. Dame. Valet

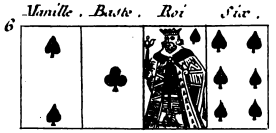


Quatre. Trois. Roi



6

Manille. Baste. Roi. Six.



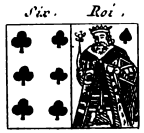
Cinq. Quatre et Renonce

Renonce

7

Baste. Roi. Dame. Valet. Sept.

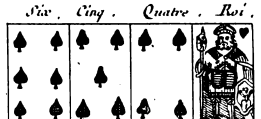
Six. Roi.



8

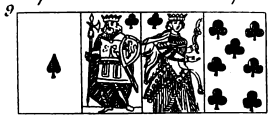
Roi. Dame. Valet. Sept.

Six. Cinq. Quatre. Roi.

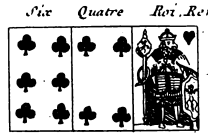


9

Espadille. Roi. Dame. Sept.



Six. Quatre. Roi. Renonce



une Renonce

10

Manille. Roi. Dame. Valet.

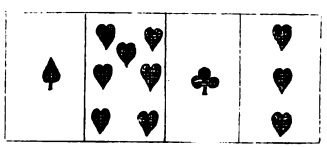
Sept. Quatre. Roi. Renonce

Renonce

Jeux en Rouge qui se jouent sans prendre

1

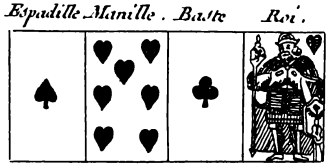
Espadille. Manille. Baste Trois



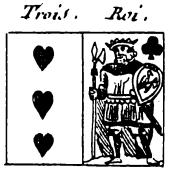
Quatre. Cinq Roi.

2

Espadille Manille. Baste Roi.

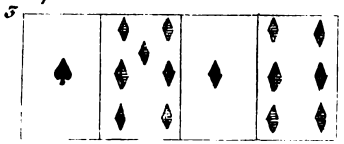


Trois. Roi.



3

Espadille. Manille. Ponte. Six



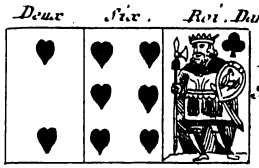
Trois. Roi. Dame gardée

Dame gardée

4

Sept. Baste. Dame. Valet.

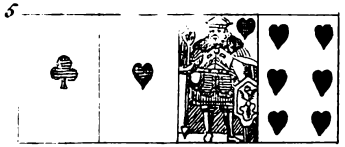
Deux Six. Roi. Dame gardée



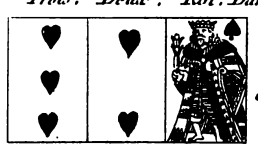
Dame gardée

5

Baste. Ponte. Roi. Six.



Trois. Deux. Roi. Dame gardée

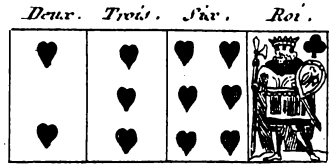


Dame gardée

6

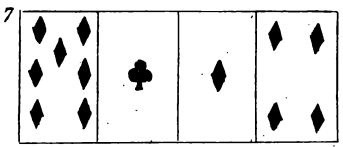
Ponte. Roi. Dame. Valet.

Deux. Trois. Six. Roi.

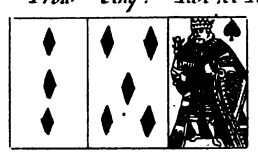


7

Sept. Baste. Ponte. Quatre



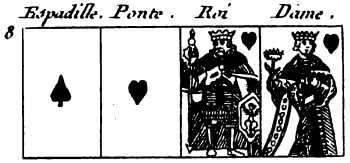
Trois Cinq. Roi. et Renonce



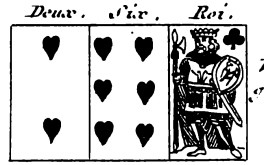
une Renonce

8

Espadille. Ponte. Roi Dame.



Deux. Six. Roi.



Valet garde

Jeux en rouge qui se jouent sans-prendre.

1. Spadille, manille, baste, trois, quatre, cinq, roi. 2. Spadille, sept, baste, roi, trois, roi. 3. Spadille, manille, ponte, six, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baste, dame, valet, deux, six, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baste, ponte, roi, six, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6. Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, six, roi. 7. Sept, baste, ponte, quatre, trois, cinq, roi et renonce, une renonce. 8. Spadille, ponte, roi, dame, deux, six, roi, valet gardé.

Les bons Joueurs le jouent encore sans-prendre à bien plus petit jeu, sur-tout lorsqu'ils sont premiers ou derniers.

Plusieurs personnes ont souhaité quelques règles pour la conduite du jeu; c'est pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelque coups que l'on peut perdre en les jouant mal, et que l'on gagne quand on les joue comme il est marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la manière qu'on le prescrit ici; parce que le jeu de ceux qui défendent peut être tout autrement disposé que dans les exemples que l'on a choisis: mais hors les coups extraordinaires, il est certain que la manière de jouer qui est ici marquée, est la plus sûre.

Au reste, ce sont coups arrivés que l'on a eu soin de rassembler.

L'hombre joue sans-prendre en Pique.

Il était premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, roi, dame, valet et six de triomphe; roi de trèfle, roi de carreau, dame et trois de cœur.

Jeu du second en carte.

Spadille, sept, cinq, quatre de triomphe, dame et valet de trèfle, roi et valet de cœur, six de carreau.

Jeu du troisième en carte.

Baste et trois de triomphe, valet, quatre, deux et trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le roi de trèfle. Le dernier en carte le coupa, et remit en cœur. Le second fit son roi et son valet de cœur; il joua trèfle, et fit appuyer du baste. Si l'hombre avait lâché, il eût perdu le codille : il prit et elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi; le second prend de spadille; le troisième obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trèfle; le troisième coupe de son baste; et l'hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur; l'hombre met

la dame, et le second prend du roi qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait la troisième ; mais il n'en fait pas davantage, car il reste à l'hombre, manille, dame, valet et quatre de triomphe, et le roi de carreau, dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, et fait trois fois atout, et enlève le sept, le cinq et le quatre qui restaient dans la main du second. Si l'on joue trèfle, il coupe du six, et joue pareillement trois fois atout, et fait sa cinquième levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphes.

L'hombre joue sans-prendre en trèfle.

Il était en cheville, c'est-à-dire, second en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, cinq et trois de triomphe, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixième, la dame de Pique gardée, et le valet de carreau.

Jeu du premier en carte.

Six de triomphe, roi, six de carreau, roi, valet, as et six de cœur, six et sept de pique.

Jeu du dernier en carte.

Spadille, valet, sept, quatre de triomphe ; as, deux et quatre de carreau, roi et valet de pique.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir coupé

du cinq le roi de cœur, que le premier joua d'abord. L'hombre fut surcoupé du sept on remit en carreau ; la levée alla au premier en carte, qui remit en pique ; le dernier en carte en fit deux sur l'hombre, qui lui faisaient trois levées, et spadille qui lui fit la quatrième ; ainsi elle fut remise.

Cependant il y avait deux manières de la gagner.

La première était en jetant le valet de carreau sur le roi de cœur, par où l'on avait commencé à jouer ; et cela d'autant plus qu'il s'en allait d'une fausse. Si après cela le premier eût fait un retour, laissant aller, ou coupant d'un de ses faux matadors, l'hombre ne pouvait plus perdre.

La seconde manière était de couper le roi de cœur d'un faux matador ; auquel cas le dernier en carte aurait surcoupé de son spadille et fait la première levée.

Ensuite il aurait joué carreau ; le premier en carte eût pris du roi, et l'hombre aurait mis le valet.

Le premier aurait remis en pique, et aurait ainsi fait faire deux piques au dernier, qui avec son spadille lui faisaient trois levées : après quoi il ne pouvait rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'hombre eût coupé du cinq, et joué trois fois atout, et enlevé les trois triomphes qui restaient dans la main de celui qui avait déjà fait trois levées.

L'hombre joue sans-prendre en carreau.

Il était dernier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, trois, six et quatre de triomphe, valet de cœur et valet de trèfle.

Jeu du premier en carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, sept, trois de pique, trois, quatre, cinq et six de trèfle.

Jeu du second en carte.

Spadille, valet, deux et cinq de triomphe, roi de trèfle, dame, six et cinq de cœur.

Ce jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua trèfle; le second prit du roi; l'hombre obéit du valet.

Le second remit en cœur pour le roi: l'hombre mit le valet, et le premier s'en alla d'un de ses bas trèfles. Le second qui a fait cette levée, retourne cœur par la dame; l'hombre coupe du roi, et le premier surcoupe du ponte; après quoi il joue un de ses bas trèfles, le second coupe du valet de carreau; l'hombre découpe de la dame, et joue atout du baste; le premier s'en va d'un trèfle, et le second de son cinq de triomphe, bien qu'avec spadille et le deux qui restent dans la main, il voit venir l'hombre qui n'a plus que la manille et le trois.

Or, constamment il gagnait le coup, si, au lieu de découper du roi sur le second coup, il avait coupé d'une basse triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'hombre l'ait perdu par sa faute; car il fallait à point nommé que le ponte se trouvât dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait

beaucoup pour gagner certains coups ; mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd, après y avoir bien réfléchi, et qu'une mazette gagnerait en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans-prendre perdus dans toutes les situations, c'est-à-dire, premier, second et dernier en carte. Voyons-en présentement quelques-uns de perdus après avoir écarté.

L'hombre joue en pique.

Il était premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, manille, six, cinq, quatre et trois de triomphe : il prend un cœur, un trèfle et un carreau.

Jeu du second.

Baste et le sept de triomphe, roi et sept de trèfle, as et cinq de carreau, valet, trois et six de cœur.

Jeu du troisième.

Roi, dame, valet de triomphe, roi et sept de cœur, dame de trèfle, roi, valet et deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son spadille ; le second obéit du sept, et le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisième leva du roi ; il joua la dame de trèfle, et demanda *gano* du roi ; voilà deux levées il joue son roi de carreau, l'hombre obéit ; voilà trois levées : après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa, et fut surcoupé par

par le second qui voyait venir avec le baste ; après quoi il reste au dernier en carte, qui a déjà trois levées, le roi et la dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatrième.

Il faut brusquer ces sortes de jeux ; car, si vous voulez vous ménager et tâcher de mettre en deux, rarement réussissez-vous ; et comme on ne manque point de vous surcouper, et que d'ailleurs vous avez des fausses que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *gano*, vous êtes en danger de perdre codille.

Ainsi, la manière la plus sûre et presque unique de gagner ce jeu, c'est de jouer deux fois atout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné ; parce qu'en noir il n'y a qu'onze triomphes. Vous en avez six, et quatre que vous tirez avec votre spadille et votre manille ; reste un que l'on fait sur vous, et vos trois fausses qui font en tout quatre levées, et vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout, on entend bien ce que c'est, supposé que tous les deux en aient fourni la première fois.

L'hombre joue en cœur.

L'hombre était en cheville, c'est-à-dire second en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, ponte, dame, deux, trois, quatre et six de triomphe, roi de carreau, et valet de trèfle.

Jeu du premier en carte.

Manille, baste, roi, cinq de triomphe, roi et dame de trèfle, dame, valet et trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe, roi, sept, six et cinq de pique, six de trèfle, dame, trois et cinq de carreau.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua le roi de trèfle, l'hombre obéit, et le troisième aussi. Le premier qui avait fait cette levée, redoubla trèfle de la dame; l'hombre coupa du deux, et le troisième le surcoupa du valet; et dès-lors l'hombre avait perdu : car le troisième jouant carreau, le premier coupa de son cinq, qui lui fit deux levées, et avait encore en main la manille, le baste et le roi, dont il était sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'hombre avait coupé de la dame, la seconde levée lui restait; après quoi, jouant atout d'un bas, le troisième obéissait du valet, et obligeait le premier à prendre de son roi, ou s'il eût voulu s'en aller de son cinq pour laisser faire la levée au dernier en carte, le pis que celui-là pouvait faire, c'était de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe, qui eût fait la levée; après quoi il ne lui restait plus que la manille et le baste dont il ne pouvait faire qu'une levée, parce que spadille, que l'hombre n'aurait pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en aurait enlevé un des deux.

Peut-être le jeu aurait-il pu être tourné, de sorte qu'en coupant de la dame, l'hombre aurait perdu ; mais ce qu'il y a de certain, c'est que, quand on a beaucoup de triomphes, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, et pour entrer en jeu, afin de pouvoir jouer atout : car pour peu que le jeu soit partagé, on ne saurait perdre.

L'hombre joue en trèfle.

L'hombre était le dernier en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, baste, dame, cinq et six de triomphe, roi, trois, sept de cœur, et le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille, roi, valet, et quatre de triomphe, valet, as et deux de cœur, deux de carreau, et le sept de pique.

Jeu du second.

Trois et sept de triomphe, valet, as, trois et six de carreau, roi, six et trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau, le second obéit; l'hombre prit de son roi, après quoi il joua son roi de cœur ; le premier en carte obéit de son deux, le second coupa du sept de trèfle, et joua atout du trois : après quoi il n'était plus possible à l'hombre de gagner.

Que si, au lieu de jouer son roi de cœur, il eût joué atout du six, le premier en carte aurait levé du valet, et le second aurait jeté son trois. Le premier qui faisait la levée, jouait cœur; le second coupait du sept, et l'hombre s'en allait d'un bas cœur; après quoi, le second en carte ne pouvait plus jouer que pique ou carreau; s'il joue carreau, qui est un retour, l'hombre s'en va d'un bas cœur; s'il joue pique, qui n'a pas encore été joué, l'hombre coupe du cinq, et le premier obéit; mais quand il aurait surcoupé, l'hombre ne pouvait plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples; l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les règles de l'hombre, comme il se joue ordinairement: il y a plusieurs manières capricieuses de payer les hasards, qu'on appelle pretintailles, qui n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte; qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sait pas bien le jeu, et qu'on joue avec des personnes habiles et supérieures au jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes, où nous ferons entrer ces différens hasards qui commencent à n'être plus d'usage.

Du Spadille forcé.

Le Spadille forcé est une manière de jouer à l'hombre, assez divertissante quand on joue pour le plaisir, parce qu'il y a presque toujours des bêtes au jeu, et qu'on gagne souvent codille quand on y pense le moins; mais quand on joue par intérêt, ce n'est plus la même chose,

parce que le jeu de l'Hombre, qui est tout spirituel de lui-même, dégénère presque en jeu de hasard, et que la conduite ne sert de rien à un Joueur qui se voit souvent spadille fort mal accompagné.

Il se joue en tout comme le véritable jeu de l'Hombre dont nous venons de parler; chacun parle à son rang; et si personne ne joue, celui qui a spadille est obligé de jouer, quelque faible que soit son jeu : ainsi, si tout le monde passe, celui qui a spadille doit faire son écart et nommer sa couleur.

Celui qui a spadille en main avec mauvais jeu, peut passer, pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a spadille, on regarde dans le talon s'il y est; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, et on ne joue pas le coup, parce qu'ayant vu le talon, il serait aisé d'en tirer avantage.

LOIS DU JEU

DE L'HOMBRE A TROIS.

I. Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il se trouve un as noir tourné, on refait.

III. S'il y a plusieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au talon, quelle qu'elle soit, et qu'on s'en apperçoive avant qu'on ait demandé si on joue, ou que quelqu'un ait nommé pour jouer sans-prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer lorsqu'il y a une carte tournée au talon.

VI. Celui qui mêle et donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup; pour les deux autres, ils peuvent jouer, mais il faut auparavant de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans-prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feraient la bête, et le coup acheverait de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçues peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes peut jouer sans-prendre avec ses huit cartes: celui qui en a dix peut aussi jouer sans-prendre; mais il faut auparavant que l'on tire une carte de son jeu: l'on en tirerait de même une s'il en avait dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, soit qu'il fasse jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, et celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une de plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à jouer ou joue sans-prendre avec huit ou dix cartes, sans avertir qu'il en a plus ou moins, fait la bête; mais celui qui passerait, ayant plus ou moins de

cartes, ne ferait pas la bête, pourvu qu'auparavant de prendre, il avertît qu'il a plus ou moins de cartes, et qu'il prît au talon le nombre de cartes nécessaires pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui, en mêlant, donne plus de dix cartes à l'un des Joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes, ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'Hombre, ainsi qu'un huit, un neuf ou un dix, le coup est nul, si l'on s'en apperçoit en le jouant; et si l'on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, le coup est bon.

XIV. Le coup est joué, lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des Joueurs, ou que l'hombre a fait assez de mains pour gagner; ou bien l'un des tiers, assez pour gagner codille.

XV. Si l'hombre oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; et si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre.

XVI. L'hombre qui a oublié à nommer sa couleur, ou qui s'est mépris en la nommant, peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'hombre doit nommer formellement la couleur en laquelle il joue.

XXIII. Quoique l'hombre ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue ou sans-prendre, ou

en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans-prendre, à moins qu'il ne soit forcé; auquel cas il le peut, par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui, n'étant pas dernier en carte, et n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, et sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans-prendre.

XXIII. Celui qui joue sans-prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, et que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans en ôter pour cela la la liberté aux autres, et il fait la bête.

XXV. De même, si quelqu'un en remettant le talon sur la table, ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir; auquel cas, les autres ont le même droit après lui; mais celui des deux autres qui les regarderait, si le dernier ne les avait pas vues, ferait la bête.

XXVII. Celui qui a pris trop de cartes du talon peut remettre celles qu'il a de trop, s'il ne les a pas vues, et qu'elles ne soient pas confondues avec son jeu, et il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confondues avec son jeu, il fait la bête, et on lui tire au hasard celle qu'il a de trop, que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenait pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la table, sinon au hasard dans les écarts; il ne fait pas la bête si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, et celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XXX. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer, jetterait sur le tapis une carte qui probablement pourrait nuire à l'hombre, ferait la bête.

XXXIII. L'hombre qui a vu une carte qu'un des Joueurs a tirée de son jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vue, elle puisse préjudicier à son jeu; auquel cas, celui qui a montré sa carte est obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer; sinon il ne la jouera pas, mais il fera la bête.

XXXIV. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui est passé; l'on ne doit cependant tourner les levées faites

ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsqu'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXXV. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne et voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes tournées; de même celui qui, au lieu de prendre le talon, prendrait le jeu d'un tiers; dans ce dernier cas, il faudrait faire remettre le jeu comme il était; et s'il était confondu de manière à ne pouvoir être remis, il dépendrait de l'hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; mais si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il aurait renoncé plusieurs fois.

XXXVII. Il faut, pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre, sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie au jeu, et que le coup ne soit pas achevé de jouer, on peut reprendre le jeu et le recommencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui, ayant demandé en quoi est la triomphe, couperait de la couleur qu'on lui aurait dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, ne ferait pas la bête, mais il ne saurait reprendre sa carte, qui serait bien jouée.

XL. Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une couleur qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête.

XLI. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'hombre de la demander remise, ni de demander à s'en aller, lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner codille à qui bon lui semble, étant obligé de payer le codille à celui qui de droit doit le gagner, si par bizarrerie il le donnait à celui qui ne devrait pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune manière demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui est sûr de ses quatre mains, ne doit pas demander *gano*, ni faire appuyer.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* ayant sa quatrième main sûre, et a gagné codille par ce moyen, est en droit de tirer le codille; mais cela ne se pratique point parmi les beaux Joueurs, qui, en ce cas, laissent le coup par remise : d'ailleurs, on évite de jouer avec ces gens qui courent de la sorte au codille.

XLVII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'on ne soit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller ensemble; mais celui qui fait une bête sur une autre bête, ne peut la faire aller ensemble avec la première, que du consentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diversement, on paye suivant celui qui marque le plus, et on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jetons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe premièrement jouée.

LV. Les matadors et les sans-prendre ne peuvent plus se demander quand on a coupé pour le coup suivant, à moins que, par affectation, l'on ne mêlât et coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le temps; en ce cas, s'il n'a point reçu le jeu et la consolation d'aucun Joueur, il est en droit de demander le sans-prendre et les matadors, avec le jeu qui lui est encore dû; mais si c'était lui qui eût coupé ou donné des cartes, il ne pourrait plus revenir.

LVI. Les matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de l'hombre.

LVII. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un, sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui, au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderait le sans-prendre qu'il n'aurait pas joué; de même, celui qui demanderait les matadors au lieu du sans-

prendre, ne pourrait exiger ni l'un ni l'autre, ce jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le jeu, la consolation et la bête peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, et gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on n'ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire et rien de plus, à moins toujours que l'on n'ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs bêtes qui aillent ensemble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paye le double à celui qui fait la vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole, l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui aurait payé pour la vole, s'il l'avait faite.

LXV. La vole est entreprise quand, après avoir fait les cinq premières mains ou levées, on a joué la sixième carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent peuvent se communiquer le jeu, et convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors, ou joue sans-prendre, on les lui doit payer avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux

tiers se partagent tout ce qu'il y a sur le jeu ; et si l'on a réglé la vole, l'hombre paye à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui, après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la vole ; mais celui qui manque la vole, l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudrait jouer sans-prendre, celui qui en jouant sans-prendre s'engagerait à la vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans-prendre, s'est embarqué à faire la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, et il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors s'il en a, pas même de la consolation ni du jeu ; il ne tire rien ; mais il ne fait pas la bête, à moins qu'il ne perde le jeu ; auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le sans-prendre, les matadors et le jeu, et fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui, ayant commencé la partie, ne voudrait pas l'achever, payerait non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'était pour vaquer à des affaires importantes, on pourrait remettre la partie, du consentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsqu'on joue l'Hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne saurait donner autrement que par deux fois trois, et une fois deux; et lorsqu'on donne mal, l'on refait.

LXXVIII. Le talon est composé de quatorze cartes; il est libre à celui qui est dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laisse; et après qu'il les a vues, le premier peut les voir, et non pas auparavant, sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsqu'on admet les hasards au jeu de l'hombre, on ne les paye à celui qui fait jouer, qu'autant qu'il gagne; de même qu'il les paye aux deux tiers lorsqu'il perd.

LE QUINTILLE, OU L'HOMBRE A CINQ.

LE QUINTILLE ANCIEN,

C'est-à-dire, de la manière dont il a été joué d'abord.

PREMIÈREMENT, on ne donne point de fiches. On prend seulement vingt ou trente jetons, qu'on estime cinq, dix, quinze, vingt ou trente sous la pièce; ce qu'on veut enfin, selon la convention qu'on fait.

On tire les places; puis, après avoir vu à qui fera, chacun met un jeton devant soi, et n'a que huit cartes : c'est la donne ordinaire à ce jeu, et ce qui fait qu'il ne reste rien au talon; mais aussi, on n'est point obligé de faire d'écart.

La manière de parler et de commencer à jouer, est de même que l'Hombre à quatre; et pour gagner, il faut lever cinq mains.

Qui fait jouer sans-prendre, doit nommer sa couleur, faire aussi cinq mains pour gagner; et s'il gagne, il a deux jetons de chacun pour le sans-prendre, et autant pour trois matadors; mais en eût-il aussi depuis trois jusqu'à neuf, il ne pourrait en espérer davantage.

Quand il y aurait plusieurs bêtes au jeu, et que celui qui ferait jouer sans-prendre ferait la vole, il ne tirerait que ce qui serait au jeu, et deux jetons de chacun des Joueurs.

S'il gagne simplement, et qu'il fasse jouer d'abord sans-prendre, de cinq jetons qu'il y a au jeu, outre le droit de sans-prendre, il n'en tire que deux : reste par conséquent trois au jeu.

Qui des Joueurs, excepté le dernier en carte, fait jouer après avoir demandé si l'on joue et qu'on lui a répondu que non, doit nommer sa couleur, puis il appelle un roi à son aide : il ne faut pas que ce soit celui de l'atout.

Cela fait, celui qui a ce roi, secourt celui qui fait jouer ; et s'ils lèvent cinq mains ensemble, ils ont gagné conjointement ; et pour lors le principal Joueur tire deux jetons des trois qui restent, et l'autre un ; s'il arrive que les jetons soient pairs à un autre coup, ils partagent également.

On remet la bête quand celui qui joue, et le roi appelé, ne font que quatre mains : le premier met deux jetons, et l'autre un.

Ils perdent codille s'ils n'en font que trois ; et en ce cas, les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jeton.

Les lois du jeu de l'Hombre à cinq, veulent que, lorsque les quatre premiers en carte ont passé, le dernier fasse jouer, quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir, appelant néanmoins un roi à son aide.

Supposé qu'on ait gagné codille, et que le nombre des jetons qui sont au jeu soit de quatre ou de cinq, chacun des trois qui ont défendu la poule, en tire un 5.e ; reste par conséquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas, l'unique est pour celui qui a la plus forte triomphe ;

et dans le second, celui des deux autres qui a la plus haute triomphe l'emporte.

Qui perd la bête codille le premier coup, les trois qui défendent la poule, et qui la gagnent par conséquent, tirent chacun un jeton; et cette bête alors n'est plus que de deux, qui vont ensemble pour le coup suivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le roi appelé, fasse la vole, il tire deux jetons de chacun des Joueurs, et le roi appelé profite d'un, si le nombre est impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager, à cause des bêtes qui ont été faites; alors celui qui joue, et le roi appelé, partagent également ces jetons; et si le nombre en est impair (hors le cas de la vole), le restant appartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui, au jeu de l'Hombre à cinq, entreprend de faire la vole et ne la fait pas, ne paye pour cela rien aux autres.

On fait la bête d'autant de jetons qu'on en aurait tiré si l'on avait gagné.

Il faut, pour que les matadors soient payés, qu'ils se trouvent tous trois dans une même main; et le roi appelé n'y partage point, quand ils sont dans la main de l'hombre, auquel on doit les payer.

Si au contraire c'est le roi appelé qui les a, on les lui paye; mais si l'hombre et le roi appelé perdent la bête, celui des deux qui a les matadors en main, les paye aux autres, excepté celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce jeu est de taire le roi qu'on

appelle, d'autant que celui qui fait jouer est en peine de celui qui fera, et donne de l'avantage aux autres Joueurs, en croyant en procurer à son roi.

A cartes mal données, il n'y a point de peines attachées au jeu de l'Hombre à cinq ; on se contente de rebattre et de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les lois du Quintille ancien : voyons maintenant la manière dont il se joue présentement, en suivant, en tout ce que l'on peut, les lois du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

Il faut poser d'abord pour premier principe, en donnant les règles du Quintille nouveau, qu'il suit les lois du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter. Ainsi, l'on se contentera de rapporter, avec les lois qui lui sont particulières, quelques règles prises du Quadrille, parce qu'elles sont contraires à l'ancienne manière de jouer ce jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille ; l'on observera la même manière de marquer et de payer le jeu.

Après donc qu'on aura réglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche au devant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jeton pour le jeu ; après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche, donnera

à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre manière.

Les cartes étant données, chacun parlera à son tour, en commençant par le premier en carte; si quelque Joueur a jeu à jouer en appelant, il demande si l'on joue; après qu'on lui a répondu que non, il nomme sa couleur et appelle un roi, qui doit avec lui faire cinq mains pour gagner, la perdant *remise* s'ils n'en font que quatre, et *codille* s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paye la consolation et les matadors, s'ils en ont; et s'ils perdent, ils payent également la consolation et les matadors, s'ils en ont, soit par codille ou remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paye le jeu, ainsi qu'au Quadrille, parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre; par conséquent ceux qui gagnent le tirent de devant, de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête, et tout ce qui se paye, est payé moitié par l'hombre, et moitié par le roi appelé; et s'il se trouve un jeton impair, c'est à l'hombre à le payer; de même ce qui se gagne est partagé, et l'hombre profite du jeton impair qui peut se trouver.

Ce jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille, pour celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il joue en appelant un roi, quand il ne ferait qu'une main, mais toujours de moitié avec le roi qu'il appelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer en

appelant un roi ; il suit en tout les lois de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des lois du Quadrille à l'égard du sans-prendre : les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans-prendre, qui doit faire seul cinq mains pour gagner, perdant par remise s'il ne fait que quatre mains, et codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans-prendre, ou s'est appelé lui-même, perd codille, les quatre Joueurs partagent ce qui est au jeu ; mais s'il se trouve des jetons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un ; le second est gagné par celui des trois restans qui en a encore la plus forte ; et le troisième, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, et qui aura la meilleure triomphe ; et s'ils n'en avaient ni l'un ni l'autre, il resterait pour le coup suivant.

La première bête est toujours de quinze; la seconde de quarante-cinq, à moins que le jeu sur lequel la première bête a été faite n'ait été tiré par codille ; auquel cas, la seconde serait de trente : vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un ou l'autre cas, à mesure que le nombre en augmentera.

Les matadors sont payés de la même manière qu'au Quadrille, n'importe qu'ils soient dans un seul jeu des Joueurs, ou qu'ils soient séparés, partie dans le jeu de l'hombre, et partie dans le jeu de celui qui a le roi appelé; ils partagent pour les matadors, comme pour le reste du jeu.

La vole se paye aussi ce qu'on est convenu à ceux qui la font, et ceux qui la font ensemble gagnent par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point, l'ayant entreprise. Il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole, ce qui arrive quelquefois; ils sont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite, en observant toujours que le jeton impair, qui est au profit de l'hombre lorsqu'il gagne, doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui appelle un roi fait la bête seul, s'il ne fait point de mains, en supposant que son roi appelé en fasse; car s'il n'en faisait pas, tout serait payé par égale part.

La vole ne tire que ce qui va sur le jeu; les cartes sont payées au moyen d'un nombre de jetons que chacun donne.

On suit les lois du Quadrille à l'égard de la renonce et de tout le reste dont on n'a pas donné des règles contraires.

C'est l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout : ainsi le roi appelé, après avoir paru, ou même avant que de paraître, doit faire atout pour accommoder le jeu de son ami, et donner passage à ses rois, qui risquent de ne point passer sans cela.

Ce jeu sera, en suivant ces règles, beaucoup plus divertissant que l'ancien, que presque personne ne joue plus, excepté dans quelques provinces, où l'on joue encore le Quadrille à-peu-près dans ce goût.

LE JEU DE L'HOMBRE

A DEUX.

ON l'appelle l'Hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais jeu, et qui est peu divertissant; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois faute d'un troisième; il peut toujours servir à apprendre à écarter et jouer les cartes à ceux qui commencent à apprendre l'Hombre.

Il se joue comme l'autre, à peu de chose près.

Pour le jouer, il faut ôter une couleur rouge; de sorte que le jeu n'est que de trente cartes : il est indifférent que ce soit le cœur ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun, savoir, deux fois trois, et une fois deux; en sorte qu'il en reste quatorze au talon, dont chaque Joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner, il faut faire cinq levées; quand chacun en fait quatre, la bête est remise : si celui qui défend en fait cinq, il gagne codille.

Il faut observer qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée; car s'il était permis de la nommer, avec spadille seul on ferait quelquefois la vole; ce qui arriverait étant premier en carte, et ayant avec spadille un roi et plusieurs cartes de la même couleur.

DICTIONNAIRE
DES TERMES
DU JEU DE QUADRILLE,
QUINTILLE, L'HOMBRE A DEUX ET A TROIS.

A.

Air. LE bon air est un terme de hasard au jeu de l'Hombre à trois. Il a lieu lorsque l'on joue sans-prendre avec quatre matadors ; celui qui gagne ce hasard, gagne une fiche de chacun ; également, s'il perd, il paye une fiche à chacun.

Ami. C'est au Quadrille celui qui a le roi appelé.

Appeler. C'est jouer avec un roi que l'on appelle *au Quadrille.*

Le Roi appelé. C'est au Quadrille le roi qui est avec l'hombre.

Atout. C'est la couleur qui est triomphe. *Faire atout*, c'est jouer de la triomphe.

B.

Baste. C'est l'as de trèfle qui est toujours la troisième triomphe.

Battre les cartes. C'est les mêler.

Bête. C'est une peine du jeu, qui consiste à payer autant de jetons qu'il y en a au devant. Cette peine est encourue en renonçant ou en fai-

faisant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorsque l'on fait jouer, et l'on appelle cela faire la bête.

Brouiller. Brouiller les cartes, c'est confondre son jeu sur le tapis avec le talon au jeu de l'Hombre à trois, on dit, cartes brouillées, par rapport à celles que l'on a mêlées ainsi.

C.

Charivari. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste, lorsqu'on joue, à porter les quatre dames : on paye pour ce hasard à celui qui gagne, une fiche chacun ; il la paye au contraire s'il perd.

Cheville. Etre en cheville, c'est être entre celui qui mêle et celui qui est le premier à jouer.

Chicorée. C'est un hasard du jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a trois ou quatre faux matadors : on lui paye une fiche chacun s'il gagne ; il la paye aux autres s'il perd.

Codille. C'est, au Quadrille, lorsque ceux qui ne font pas jouer font plus de mains que ceux qui jouent : l'on dit des premiers, gagner codille ; des derniers, perdre codille : et à l'Hombre à trois, c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer ; il gagne alors tout ce qui va sur le jeu.

Contentement. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois. On dit, *le parfait contentement* ; c'est avoir cinq matadors et sans-prendre : l'on gagne pour ce hasard une fiche de chacun.

Consolation. C'est un droit du jeu qui est toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, soit codille ou remise. Il y a encore la consolation, qui est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paye une fiche, une fiche pour le sans-prendre, et une fiche pour chaque matador à celui qui gagne, ou qu'il paye aux autres lorsqu'il perd : lorsque cette consolation a lieu, la précédente n'est pas payée.

Couleur. L'on appelle rouge le carreau et le cœur, et noire le pique et le trèfle : lorsque l'on le joue, il faut nommer une couleur pour faire la triomphe, en disant : Je joue en pique, trèfle, cœur ou carreau.

Coup. Chaque personne qui fait, l'on joue un coup.

Le Coup est faux. S'il y a, au Quadrille et à l'Hombre à trois, plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon, il faut s'en appercevoir avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon, lorsqu'il y a dans le jeu un as noir tourné, et si l'on a donné plus de dix cartes à l'un des Joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

Coupe. On dit la coupe des cartes ; c'est le partage net des cartes en deux, par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

Couper. C'est séparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battues on dit aussi, couper un roi ou une carte ; c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D.

Dégoût. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise, ne perdît-il qu'un jeton, doit donner une fiche au gagnant.

Dernier. Etre dernier; c'est celui qui mêle qui est dernier; et pendant que le coup se joue, c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

Devant, autrement *la poule.* Le devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jetons que chacun fait au jeu, et aux bêtes qui vont.

Demander. C'est, au Quadrille, demander permission de jouer en appelant un roi.

Dévole. C'est lorsque celui qui fait jouer ne fait point de main: elle n'a pas lieu à l'Hombre à trois.

Deux. C'est l'hombre, lorsque les deux qui défendent la poule ont fait deux levées chacun.

Discorde. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait a les quatre rois: il gagne une fiche de chacun, s'il gagne le jeu; et il la perd, s'il ne gagne pas.

Donner. C'est, après avoir mêlé les cartes, distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut: la donne, c'est le partage des cartes. Au Quadrille, on ne peut donner des cartes que par deux fois trois et une fois quatre; et à l'Hombre, toujours par trois. Voyez les règles pour la donne fausse.

Double. Jouer double, c'est, au Quadrille ; payer le jeu et le devant double, de même que la consolation, le sans-prendre, les matadors et la vole.

E.

Ecart. Se dit, à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de son jeu, et qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : cet écart se met toujours à la droite de celui qui a fait.

Ecarter. C'est, au jeu de l'Hombre à trois, faire son écart : il y a de l'habileté à bien écarter ; il faut, autant qu'on peut, tâcher à se faire des renonces.

Eparpiller. On ne doit pas éparpiller le talon, au jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connaisse quelque carte.

Estrapade. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a joué sans-prendre fait la bête ; il gagne non-seulement tout ce qui va au jeu, mais encore tout ce qui est devant les Joueurs, et ce qui peut leur être dû.

F.

Faire. C'est la même chose que donner les cartes.

Fanatique. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a fait jouer a les quatre valets ; ce hasard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, et il lui en coûte également s'il perd.

Fiche. C'est une marque qui vaut dix ou vingt jetons, comme l'on est convenu.

Forcer. On dit forcer l'hombre, c'est mettre une forte triomphe pour l'affaiblir, s'il surcoupe : l'hombre est encore forcé qui demande à jouer, et qu'on oblige à jouer sans-prendre, ou à passer, un des Joueurs s'offrant à jouer sans-prendre. Aller au fond, c'est, à l'Hombre, prendre beaucoup de cartes du talon, et n'en pas laisser cinq à celui qui écarte après.

G.

Ganer. C'est ne pas mettre sur une carte que l'on pourrait lever, ou en coupant, ou en jouant plus fort que la carte jouée.

Gano. Signifie, à l'Hombre à trois, laissez venir à moi ; demander gano, c'est demander que l'on ne prenne pas la carte jouée : celui qui fait jouer ne peut pas demander gano.

Guinguette. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre, qui a lieu lorsque celui qui joue gagne sans as noir : il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, et il la perd s'il ne gagne pas.

H.

Hombre. C'est, au Quadrille, le nom de celui qui fait jouer, soit en appelant, ou sans-prendre. *Etre avec l'hombre*, c'est avoir le roi appelé.

L'Hombre. C'est le nom du jeu de l'Hombre : il y a l'Hombre à deux et à trois. L'Hombre à quatre est appelé Quadrille et à cinq, Quintille. L'Hombre, c'est aussi le nom de celui qui joue, soit en prenant ou sans-prendre.

J.

Jeton. C'est une pièce ronde qui sert de monnaie au jeu ; c'est le dixième d'une fiche.

Jeu. C'est premièrement les cartes que chacun a ; en second lieu, les jetons que chacun met, et le devant jeu faux, c'est le même que coup faux.

Jouer. C'est jeter une carte sur le tapis. *Faire jouer*, c'est être l'hombre.

I.

Impasse. Faire l'impasse, c'est, lorsqu'on est en cheville, jouer le valet d'une couleur dont on a le roi.

L.

Levée. C'est une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

Lever. C'est faire la main ou la levée.

M.

Main. C'est la même chose que levée. Avoir ses mains, c'est lorsque l'on fait jouer avec trois mains sûres au Quadrille.

Manille. C'est, en noir, le deux de pique ou de trèfle ; en rouge, le sept de cœur ou de carreau, suivant la couleur dont on joue : manille alors est la seconde triomphe du jeu.

Marquer le jeu. Le jeu est marqué par les fiches que ceux qui mêlent, mettent au Quadrille ; et à l'Hombre à trois, par les jetons que chacun doit mettre au devant.

Matadors. Il y en a trois ; savoir, spadille, manille et baste ; ce sont les trois premières triomphes le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes : on appelle faux matadors, lorsqu'il ne manque que spadille pour en faire plusieurs.

Mêler. C'est battre les cartes.

Mille. Un mille, c'est une marque d'ivoire qui vaut dix fiches.

Mirliro. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois ; ce sont les deux as noirs sans matadors, qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, et qui la coûtent à celui qui perd ; de même lorsqu'il a les deux as rouges avec le baste, il reçoit une fiche de chacun s'il gagne le jeu, et il la perd s'il ne gagne pas.

N.

Nommer. C'est faire la triomphe, en disant pique, trèfle, cœur ou carreau.

O.

Ordre des cartes. C'est la suite des cartes, l'arrangement.

P.

Partie. C'est le temps que dure le nombre des tours que l'on est convenu de jouer : on l'appelle aussi reprise.

Partie. Partie quarrée des dames du temps, est un hasard au jeu de l'Hombre à trois : c'est lorsque celui qui fait jouer a trois rois et une

dame ; il gagne, pour ce hasard, une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne.

Passe. C'est un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer ; passer, c'est ne vouloir pas jouer.

Ponte. C'est l'as de carreau, lorsque la triomphe est en cette couleur, et l'as de cœur, lorsqu'elle est en cœur ; c'est alors la quatrième triomphe.

Poule. C'est ce que nous avons appelé le devant. Défendre la poule, c'est être contre celui qui fait jouer : ce mot de poule s'entend aussi d'un certain nombre de jetons surnuméraires aux cartes, lorsque les tours sont finis, et que l'on joue après les tours finis.

Premier. Etre premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé ; il commence à jouer.

Prendre. C'est, au jeu de l'Hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Pretintailles. C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différens hasards qu'on a inventés dans le jeu de l'Hombre à trois, pour lesquels on paye des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paye aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la consolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les fanatiques, le charivari, la discorde, la partie quarrée des dames du temps, la triomphante, l'estrapade, le dégoût, les yeux de ma grand'mère, et la chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches ou de jetons que l'on prend en commençant la partie.

Q.

Quadrille. C'est le jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un jeu ainsi appelé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R.

Rebattre, remêler, refaire. C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

Règle. C'est l'ordre observé au jeu. L'on appelle être en règle, au Quadrille, lorsque l'hombre coupe le retour du roi appelé.

Remise. C'est, au Quadrille, lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule; ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gane d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentrée. Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon, à l'Hombre à trois.

Reprise. Est le même que partie.

Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

Riporte. C'est le même que remise.

Roi appelé. C'est, au Quadrille, le roi que celui qui ne joue pas sans-prendre, prend pour l'aider.

Roi rendu. C'est, lorsqu'en cette manière de jouer le Quadrille, l'on rend le roi appelé à l'hombre, qui doit avec ce roi gagner seul.

S.

Sans-prendre. Jouer sans-prendre, c'est-à-dire, sans appeler de roi, au Quadrille, et sans écarter, à l'Hombre à trois.

Sans-prendre forcé. C'est lorsqu'ayant demandé à jouer, un des Joueurs s'offre à jouer sans-prendre, ou sans appeler. L'on est pour lors forcé de passer ou de jouer sans-prendre.

Spadille. C'est l'as de pique, qui est toujours la première triomphe.

Spadille forcé. C'est, au Quadrille, lorsque celui qui a spadille est obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant passé, il faut, à l'Hombre à trois, pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Sur-couper. C'est couper d'une triomphe plus forte une carte déjà coupée.

T.

Talon. Cest, au jeu de l'Hombre à trois, le nombre des cartes qui restent sur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, et dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'Hombre à trois, le talon est composé de treize cartes; et à l'Hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'est attendre avec deux triomphes que l'on fait nécessairement, lorsque celui qui a les deux autres est obligé, par la situation du jeu, de jouer devant, tels que sont les deux as noirs à l'égard de la manille et du ponte.

Tours. Ce sont les jetons que ceux qui gagnent en faisant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue ; c'est ce qui règle la longueur de la partie.

Les tours de grace consistent à trois tours pour chacun, ou jusqu'à la première bête ; cela est libre.

Triomphe. C'est la couleur nommée qui est la triomphe.

Triomphante. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer commence par atout de spadille ; il gagne pour cela une fiche de chacun, et deux s'il fait la vole ; et s'il perd, il en paye une à chacun.

Yeux. Les yeux de ma grand'mère, c'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a les deux as rouges ; ce qui lui vaut une fiche de chaque Joueur lorsqu'il gagne, et la lui coûte lorsqu'il perd.

TRAITÉ

DU JEU

DE L'HOMME DE BROU.

Observations préliminaires, suivies de la Table.

IL faut être quatre pour jouer l'Homme de Brou : deux contre deux, que l'on nomme *partenaires*, qui sont désignés dans ce Traité, par A, B, C, D.

A est désigné partenaire de C, et B et D adversaires ou *ennemis*.

On y suppose les quatre Joueurs placés autour d'une table carrée, A vis-à-vis C, et B vis-à-vis D ; en sorte que B soit à la droite de A, D à sa gauche, et son partenaire C en face.

Ce Traité est divisé en dix paragraphes. Chaque paragraphe contient la règle et les peines qui y ont rapport ; elles sont désignées dans les titres suivans, qui servent en même temps de Table.

§ I.er Objets nécessaires pour jouer l'Homme de Brou, page 301.
§ II. Valeurs des cartes et des jetons, *ibid.*
§ III. Manière de distribuer ou de donner les cartes, et cas où l'on doit redonner, page 302.

§ IV. Manière de compter les points des huit levées qui se font dans une tournée, et manière de payer les points en provenant, page 303.
§ V. Manière de compter les mariages, leur valeur, et comment on les paye, p. 305.
§ VI. Manière de compter les parties, et de les noter, page 307.
§ VII. Manière de compter les voles, et les parties et voles, page 307.
§ VIII. Observations sur les fautes de renonce, sur celles de faire voir une ou plusieurs cartes, ou de faire connaître d'une manière quelconque son jeu, page 311.
§ IX. Observations générales, page 312.
§ Manières de jouer démontrées par quelques parties, page 315.

---

§ I. *Objets nécessaires pour jouer l'Homme de Brou.*

1.° UNE table pour placer commodément les quatre Joueurs.

2.° Deux jeux de cartes, composés chacun de trente-deux cartes : as, dix, roi, dame, valet, neuf, huit et sept des quatre couleurs, et qui servent alternativement.

3.° Une corbeille suffisamment garnie de fiches et jetons, pour marquer les points.

§ II. *Valeurs des Cartes et des Jetons.*

Les as valent	11 points.	30 points.
Les dix,	10	
Les rois,	4	
Les dames,	3	
Les valets,	2	

La totalité des points est de quatre fois 30, ce qui fait 120 points, par tournée de huit levées ; et les autres cartes ne comptent rien.

On conçoit, d'après leurs valeurs, que l'as emporte le dix, le dix emporte le roi, le roi emporte la dame, etc.; et l'on conçoit aussi que les autres cartes, quoiqu'elles ne marquent pas, ont leurs valeurs ordinaires pour faire des levées, lorsqu'elles ne sont pas prises par une carte supérieure, ou coupées par un atout.

Une fiche vaut 50 points, un jeton 10 points.

En marquant ce jeu on ne compte que par dix, comme il sera expliqué au § IV ci-après.

§ III. *Manière de distribuer ou de donner les Cartes, et cas où l'on doit redonner.*

En supposant, comme il est dit ci-devant, A partenaire de C, et B partenaire de D, et que A commence la partie, nous dirons : A, après avoir mêlé les cartes, et donné à couper au Joueur D qui est à sa gauche, distribue ou donne à chacun huit cartes, en commençant par B qui est à sa droite, en trois tournées ; une fois par deux cartes, et deux fois par trois : on peut néanmoins les donner une fois par trois, une fois par deux, et une fois par trois ; ou bien, deux fois par trois, et une fois par deux, mais jamais autrement que par deux et par trois.

Si, en donnant, on s'apperçoit qu'il manque une carte, il faut changer de jeu, ou l'ajouter, et on recommence la donne.

Si celui qui donne se trompe, il prend le second jeu, et redonne.

S'il y a une carte tournée dans le jeu, on redonne.

Si on s'apperçoit, en jouant, qu'il y ait une carte pour une autre, on rassemble les cartes, on vérifie le jeu, on le compte, et on redonne; cette tournée ne compte pas; mais si on a fait d'autres tournées, et joué sans s'en appercevoir, ce qui est passé tient, on ne peut y revenir.

§ IV. *Manière de compter les points des huit levées qui se font dans une tournée, et manière de payer les points en provenans.*

Les huit levées faites dans une tournée, l'un des partenaires, A ou C, rassemble les levées qu'ils ont faites; les ennemis B et D en font de même; et ils comptent chacun de leur côté. On suppose que A et C aient trouvé 50 points juste, et B et D 70 (ils ont bien compté, vu qu'il y a dans le jeu 120 points); dans ce cas, celui qui est chargé de la corbeille paye à A et C 50 points, c'est-à-dire une fiche; et pour B et D une fiche et deux jetons, qui font 70 points.

Mais si A et C se rencontrent avoir 51, 52, 53 ou 54 points, ils ne peuvent en compter que 50; et B et D qui, par ce fait, ne s'en trouveraient que 66, 67, 68, ou 69, en compteraient toujours 70.

Et s'il arrive que les points tombent sur le 5, c'est-à-dire que si A et C ont 55 points, ils en comptent 60; par la même raion B et

D ayant 65, comptent toujours 70 : c'est-à-dire que 5 points comptent pour 10, 15 pour 20, 25 pour 30, etc. ; et dans ce cas, toutes les fois que les points tombent sur le 5, la totalité des points monte à 130.

Mais si, pour finir de gagner une partie, il manquait, par exemple, à A et B 30 points, quoique 25 points comptent pour 30, les 25 points ne peuvent gagner, il en faut au moins 30. Et si, pour les 30 points qui leur manquent, ils ont eu un ou plusieurs points de faveur dans le coup précédent, par l'effet des points au-dessous de la dixaine, il faut qu'ils fassent au moins 31 points pour gagner la partie. Les 30 points juste ne peuvent gagner que dans le cas où, pour arriver à 270 points, A et C auraient eu un ou plusieurs points de plus dans le compte de la dernière tournée; et dans le cas où on ne s'en rappellerait pas, il en faut toujours au moins 31 pour gagner. Il arrive souvent qu'il faut en venir à une autre tournée, et jouer pour le point ; il arrive quelquefois que le point dont il s'agit occasionne la perte de la partie, si les adversaires sont avancés, et sur-tout si c'est à eux à entrer en cartes : parce qu'ils font des efforts pour faire les points qu'il leur faut et gagner les premiers ; ou bien ils hasardent de faire un mariage sur table, pour reculer leurs ennemis à qui il ne manque que le point, et qui peuvent perdre si on parvient à les faire reculer.

On conçoit qu'il est essentiel, lorsqu'on approche de la fin d'une partie, de se rappeler si, dans la dernière tournée, on a eu 1, 2, 3 ou 4 points qui n'ont pas compté ; alors, les

points juste qui manquent font gagner : mais si vous avez eu un point de faveur, il faut absolument le nombre qui vous manque, et un point en sus On dit : il nous manque 30 et le point ; on dit aussi : nous jouons pour le point. Il est d'usage dans les sociétés de toujours jouer pour le point en sus.

Il n'y a point de peines dans la manière de compter, que dans le cas d'erreur, en comptant ; c'est pourquoi il faut faire attention de bien compter : si les deux nombres déclarés font 120 points, ou si les points tombant sur le 5 en font 130, c'est une preuve qu'on a bien compté ; mais si-tôt que les cartes qui ont servi à compter sont rassemblées, on ne peut plus revenir sur le point.

§ V. *Manière de compter les Mariages, leur valeur, et comment on les paye.*

Il se rencontre dans ce jeu plusieurs sortes de mariages : 1.° les mariages que les Joueurs peuvent avoir dans leurs huit cartes en main ; 2.° les mariages qui se font sur table, en jouant.

Les mariages en main valent, savoir :

Pour le roi et la dame d'atout,	40 p.
Pour le roi, la dame et le valet id.	60 p.
Pour un roi et dame d'une autre couleur.	20 p.
Pour un roi, dame et valet id.	30 p.

Ces sortes de mariages se payent de suite, avec les jetons de la corbeille. Si on oublie de les faire payer, on ne peut réclamer qu'avant que le compte de la tournée soit réglé ; une fois que ce compte est réglé, vous ne pouvez revenir sur l'oubli que vous avez fait : les ma-

riages que vous avez annoncés sont perdus pour vous.

Ils ne peuvent s'annoncer que lorsqu'on a fait une levée ; c'est-à-dire, que si A et C, l'un ou l'autre, ont un ou plusieurs mariages, ils ne peuvent les annoncer que lorsque l'un des deux a fait une levée il en est de même pour les ennemis. Les premiers peuvent faire deux ou trois levées, sans que les seconds puissent rien annoncer, qu'au préalable ils n'en aient fait une ; et souvent, lorsqu'ils en ont fait une, les mariages qu'ils avaient en main sont cassés, parce qu'ils ont été obligés de fournir des couleurs jouées, vu qu'il n'est pas permis de renoncer, comme il est expliqué au § VIII ci-après.

En annonçant un mariage, on dit : 40 ou 60 en atout, ou 20 ou 30 en pique, en trèfle, etc.

Les mariages qui se font sur table sont forcés, et valent le double des autres mariages ; c'est pourquoi il faut éviter de les faire contre soi.

Si A ou C font la levée sur laquelle il s'est fait un mariage, ce mariage est à leur profit, et par conséquent au préjudice de B et D, qui doivent les payer, de suite, de leur avoir, c'est-à-dire de leurs fiches ou jetons, savoir :

Pour le roi et la dame d'atout,	80 p.
Pour le roi, la dame et le valet id.	120 p.
Pour roi et dame d'une autre couleur,	40 p.
Pour roi, dame et valet id.	60 p.

Si on oublie de compter les mariages et de les faire payer de suite si les ennemis ont de quoi payer, ou de les noter s'ils n'ont pas de quoi, lorsque la tournée est faite, que les

points des levées sont comptés, et payés de la corbeille, et que l'on a commencé le tour suivant, on ne peut plus rien répéter ; cela est de rigueur, afin d'éviter les difficultés.

§ VI. *Manière de compter les Parties, et de les noter.*

On fixe ordinairement les parties à 300 points ; on les marque avec des jetons ou avec un crayon.

1.° Si A et C ont 300 points, et que B et D en aient au moins 150, A et C comptent une partie.

2.° Si B et D ont moins de 150 points, A et C comptent la partie double.

3.° Si A et C, en gagnant la partie, ont fait des mariages à leur profit, et que B et D n'aient pas pu les acquitter de leur avoir, A et C gagnent la partie quadruple.

C'est par l'effet des mariages que l'on parvient à gagner la partie quadruple, il faut que ceux qui la gagnent aient eu bien soin de noter les mariages qu'ils ont faits, au préjudice des ennemis ; les points, quoique non payés, comptent, et font partie de l'avoir de ceux qui les ont faits : c'est-à-dire, que si A et C ont 270 points, et qu'il se fasse un mariage de 40 au préjudice de B et D qui n'ont, dans leur avoir, que 30 points, par ce fait ils se trouvent insolvables de 10 points : A et C, dans ce cas, gagnent la partie quadruple.

§ VII. *Manière de compter les voles, et les parties et voles.*

Des voles. Si A et C font à eux deux les

huit levées, ou que l'un des deux les fasse toutes; ils comptent *trois parties*.

2.° Si la vole se fait le premier tour d'une partie, l'autre partie recommence naturellement au tour suivant.

3.° Si la vole se fait le deuxième, le troisième ou le quatrième tour d'une partie, chacun garde le point qu'il a des précédens tours, la vole compte trois parties, et la partie commencée se continue, le tour après celui de la vole.

Si A et C ont au moins de 190 points, et qu'ils veuillent compter outre les trois parties que donne la vole, il faut qu'ils déclarent, avant de jouer pour la cinquième levée, qu'ils demandent partie et vole; alors, s'ils font la vole, ils gagnent, outre les trois parties que donne la vole, la partie simple, double ou quadruple, suivant les cas expliqués au § VI.

Des parties et voles. 1.° Supposons que A et C aient au moins 190 points dans leur avoir précédent, et que B et D en aient plus de 150. A et C ayant fait quatre levées, déclarent qu'ils demandent partie et vole. (Il faut toujours que cette déclaration se fasse avant que de jouer pour la cinquième levée; si on a joué pour la cinquième, on ne peut plus demander partie et vole.) S'ils font la vole sans qu'il se fasse de mariage, A et C gagnent une partie et vole, et marquent quatre parties.

Si B et D empêchent la vole, A et C ne marquent rien, et B et D marquent quatre parties.

2.° Si, par exemple, A et C ont 250 points, et B et D 150, A et C en jouant

font un mariage de 40. Ce mariage, avec les points de la levée, leur donne gagné; B et D sont reculés de 40 points, il ne leur en reste que 110: ces derniers demandent d'arrêter la partie; puisque A et C ont gagné, ceux-ci ne veulent pas, ils demandent partie et vole: ils sont forcés de faire cette déclaration de suite, sans attendre que les quatre levées qu'on accorde ordinairement avant que de faire cette déclaration, soient faites; (cette même déclaration est forcée, la 1.ere, 2.e ou 3.e levée, pourvu que B et D puissent dire à A et C que, par les mariages ou les points des levées faites, ils ont gagné, puisqu'ils ont plus de 300 points), et dès-lors s'ils font la vole sans faire d'autre mariage, ils gagnent, outre les trois parties de la vole, la partie double, ce qui fait cinq parties qu'ils marquent, vu que B et D n'ont que 110 points, et qu'ils sont dans le cas de perdre la partie double, outre la vole; et s'ils empêchent de faire la vole, les derniers marquent cinq parties, et A et C ne peuvent rien marquer, quand même ils auraient des points plus qu'il n'en faut pour gagner la partie double.

3.° Si, en suivant la même partie, A et C faisaient le mariage de 120, ils rendraient B et D insolvables de 10 points; si A et C font la vole, ils gagnent sept parties, trois de vole, et quatre pour la partie quadruple; et si B et D empêchent la vole, ils marquent sept parties, et A et C ne peuvent rien compter: on conçoit, d'après cette explication, que, dès le moment que A et C ont demandé partie et vole, ils avaient les points plus qu'il

n'en faut pour gagner la partie, en ajoutant à leur avoir les points de la tournée de la vole ; que les mariages faits avant la déclaration peuvent la déterminer, puisque les mariages augmentent l'avoir de A et C, et déterminent celui de B et D ; et que si A et C font d'autres mariages, ils réduisent B et D insolvables, et le nombre des parties qu'ils gagnent en faisant la vole, s'accroît : mais, pour balancer cette prérogative, si B et D empêchent la vole, plus ils ont été malheureux, plus ils marquent de parties ; et quand même ces derniers en arrêtant la vole feraient des points ou un mariage, ils ne se comptent pas : dès le moment qu'ils ont fait une levée, la partie est finie, et ils marquent autant de parties que A et C en auraient marqué s'ils avaient fait la vole.

Il est donc prudent de ne demander partie et vole, que quand on est bien sûr de faire la vole ; quand on ne déclare pas qu'on demande partie et vole, on ne peut compter les points de la vole, comme nous l'avons déjà dit, mais on peut espérer de gagner la tournée suivante.

Ce qui détermine quelquefois à demander partie et vole, c'est dans le cas (l'on suppose), que A et C aient 190 points, et que B et D en ayant 280, il ne manque à ces derniers que 20 points pour gagner la partie. A et C ayant beau jeu, et pouvant espérer de faire la vole, se disent intérieurement : Si nous faisons la vole sans demander partie et vole, nous gagnons à la vérité trois parties ; mais nous ne pouvons compter les points de la vole, et nous sommes sûrs que la tournée

suivante, nos ennemis, à qui il ne manque que 20 points, gagneront S'ils entrent en cartes, ils peuvent quelquefois faire un mariage sur table, et par ce moyen nous reculer, et gagner la partie double. Ces considérations jointes à l'espoir de réussir, font hasarder de demander partie et vole : cependant les peines sont sévères, et bien propres à intimider.

§ VIII. *Observations sur les fautes de renonce, sur celles de faire voir une ou plusieurs cartes, ou de faire connaître son jeu d'une manière quelconque.*

Nous avons fait connaître, dans les précédens paragraphes, les règles et les peines attachées aux infractions énoncées dans le titre desdits paragraphes ; nous ne parlerons ici que des fautes que l'on doit éviter en jouant, et dans le courant de la partie.

1.° Il n'est pas permis de renoncer si on a de la couleur jouée ; la peine est contre ceux qui ont renoncé, savoir : si c'est A ou C, ils payeront de leur avoir à B et D, pour une renonce en atout, 60 points.

Si la renonce est d'une autre couleur, l'amende est de moitié ; outre cette peine, on peut faire reprendre les cartes, ou faire redonner et recommencer la tournée ceux qui ont fait la renonce doivent subir cette peine sans se plaindre.

2.° Il n'est pas permis de faire voir son jeu, ni de le faire connaître ostensiblement, de faire connaître si on a as, dix, roi, dame, etc. Si les ayant fait connaître d'une manière quelconque, soit en ayant laissé tomber une carte

de leur jeu, par mégarde, ou autrement; il se fait un mariage en faveur de ceux qui l'ont fait connaître, ils ne peuvent le compter; si c'est un as qu'on a fait voir, le partenaire de celui qui l'a fait voir, entrant en cartes, ne peut jouer de la couleur de l'as qui a été vu; s'il en joue, s'il se fait un mariage sur la levée de l'as, au bénéfice de ceux qui l'ont fait voir, ils ne peuvent le compter.

Celui qui a fait voir un as, entrant en cartes, peut en jouer; mais s'il se fait un mariage à son profit, sur la levée, il ne peut le compter si c'est l'as qui emporte la levée.

Dans la plupart des sociétés on pardonne pour le payement des points et la redonne, mais on ne peut, dans aucun cas, compter les mariages, comme il est dit ci-dessus.

§ IX. *Observations générales.*

1.° Le premier devoir des Joueurs est d'observer l'honnêteté et la bienséance, de jouer avec attention, d'éviter les fautes, de ne point parler d'objet étranger au jeu, etc. Il est de règle que celui qui donne annonce la carte qu'il tourne; que celui qui entre en cartes dise par laquelle il entre; que celui qui prend d'une carte de la couleur jouée le dise aussi; et enfin que celui qui prend d'un atout dise qu'il coupe on doit également annoncer les mariages, les faire payer, et finalement faire toutes les choses nécessaires à l'intelligence du jeu: la tournée finie, on peut raisonner sur les coups qui se sont passés, se faire mutuellement

tuellement des observations pour les tournées suivantes.

2.° Celui qui entre en cartes doit jouer ses as : s'il a l'as, le dix et le roi d'une même couleur, il doit jouer le roi, afin de chercher à faire un mariage sur table ; s'il a l'as d'atout seul, il doit le jouer ; si l'as est simplement souste, il ne faut pas qu'il entre par atout, il faut qu'il attende, soit pour tâcher de faire le *grand mariage*, soit afin d'éviter qu'il ne se fasse à son préjudice. Si l'as est double souste il faut le jouer ; dans ce cas, on peut encore espérer de faire le grand mariage. Si ayant joué l'as d'atout, le roi et la dame ne tombent pas, il est imprudent de rejouer atout : il y a cependant des cas où l'on peut prévoir que les ennemis ont le mariage entre les mains, en examinant si tous les Joueurs ont servi en atout : si vous êtes à-peu-près sûr que le roi et la dame d'atout sont dans la main d'un de vos ennemis, il faut, dans ce cas, rejouer atout, afin de casser le mariage avant qu'ils puissent l'annoncer.

Il en est de même des autres couleurs : si, ayant joué un as, le roi ou la dame ne tombent pas sur la levée de l'as, comme il est de règle que A jouant un as, B garde la figure, C doit la jouer, D doit éviter le mariage et jouer sa figure s'il n'y en a point sur table ; d'après cette règle, A est pour ainsi dire certain que le mariage est dans la main de B ou D ses ennemis, dès-lors il doit rejouer de la même couleur pour casser le mariage ; cependant si les atouts ont tous passé, et que le dix soit tombé sur la levée de l'as

ou sur une précédente levée, si D a le roi souste, il doit le garder, dans ce cas, A ne doit rentrer de cette couleur qu'autant qu'il aurait lui-même le roi.

3.° Si vous avez roi ou dame double souste, vous pouvez jouer une basse carte de la couleur ; c'est ce qu'on appelle jouer à la figure ; et si votre partenaire a la figure de la couleur que vous attaquez, il doit la jouer, à moins qu'il ne soit certain par son jeu de faire le mariage en attendant ; s'il ne l'a pas, et qu'il n'ait pas de quoi servir, il doit s'en aller d'une fausse carte, préférablement d'une couleur dont il n'a qu'une, afin de pouvoir couper, dans le cas où les ennemis chercheraient à faire le mariage de la couleur jouée, ou de couper sur la couleur dont on s'est débarrassé, s'il se présente une bonne levée, ou un mariage.

4.° Si vous avez l'as et le dix d'une même couleur, que votre partenaire tienne la main, et que vous n'ayez pas de la couleur jouée, vous jouez votre as sur sa levée ; il doit comprendre que vous avez encore le dix, et vous rentrer de cette couleur, s'il en a, même le roi ou la dame, s'il le peut, afin de chercher à faire un mariage.

5.° Si en entrant en cartes on n'a point d'as, de roi, ni de dame, il vaut mieux jouer un dix, si on en a un, que de jouer une petite carte ; souvent votre dix est perdu, mais aussi souvent il pare un mariage.

6.° Si n'ayant point d'as on a un roi seul, il y a beaucoup de Joueurs qui hasardent de le jouer : nous sommes de cet avis.

7.° Si un Joueur ne se rappelait pas les cartes

qui ont passé dans les levées faites, il peut revoir les siennes et celles de son partenaire, pour les examiner ; il peut demander à ses ennemis (si ce sont eux qui ont fait la dernière levée), avant que de servir sur la suivante, à voir la dernière levée ; on ne peut exiger que la dernière.

Enfin, il convient qu'un Joueur examine bien son jeu ; qu'il examine la conduite de son partenaire ; qu'il évite les piéges que ses ennemis peuvent tendre ; qu'il ait soin de se défaire de ses rois et de ses dames, sur-tout quand ils ne sont pas souste ; et après l'expérience de quelques parties que nous allons expliquer, on pourra jouer parfaitement ce jeu.

8.° Il n'est pas permis de demander : a-t-on déjà joué de telle couleur ? le roi ou la dame de telle couleur a-t-il ou a-t-elle passé ? Si le partenaire répond oui ou non, ils payeront aux ennemis 20 points ; si un des ennemis répond oui ou non, il n'y a pas de peine, c'est une complaisance qui ne doit pas être punie.

§ X. *Manière de jouer, démontrée par quelques parties.*

PREMIÈRE PARTIE.

On est convenu, ou le sort a décidé que A serait partenaire de C, et B partenaire de D, comme il est dit au commencement de ce Traité ; que la partie serait fixée à 300 points ; que l'on ferait *douze rois* (c'est à dire 12 parties) ; que chaque partie gagnée serait, pour les perdans, de chacun deux sous ou telle autre somme.

La table dressée, les deux jeux de cartes, la corbeille des jetons, les quatre Joueurs placés, les cartes jetées pour savoir qui commencera, le sort a décidé que A *donnerait.*

PREMIÈRE TOURNÉE. A prend un des jeux, le mêle, donne à couper à D, qui est à sa gauche, et donne ensuite à chacun huit cartes, en commençant par B, une fois par deux et deux fois par trois; il tourne le huit de cœur, et chacun vérifie ses cartes. Il se rencontre que B, qui doit entrer en cartes, ou commencer à jouer, a la dame d'atout; l'as et le dix de pique, l'as et le sept de trèfle, le neuf et le sept de carreau.

C a l'as d'atout, le huit et le sept de pique, le dix et le huit de trèfle; l'as, le dix et le valet de carreau.

D, le neuf et le sept d'atout, la dame et le neuf de trèfle, la dame et le huit de carreau.

A, le roi, le valet et le huit d'atout, la dame et le valet de pique, le roi et le valet de trèfle, le roi de carreau.

1.re *levée.* B entre en cartes, et joue l'as de pique; C, le sept; D, le roi; A, le valet: la levée reste à B.

2.e *levée.* B joue le dix de pique; C, le huit; D, le neuf; A, la dame: la levée reste à B.

3.e *levée.* B joue l'as de trèfle; C, le huit; D, la dame; A, le valet: la levée reste à B.

4.e *levée.* B joue le sept de trèfle; C, le dix; D, le neuf; A, le roi: la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue l'as d'atout; D, le sept; A, le roi; B, le dix (il a la dame; il a sacrifié son dix, il a bien joué): la levée reste à C.

6.e *levée.* C joue l'as de carreau ; D, le huit ; A, le roi ; B, le sept : la levée reste à C.

7. *levée.* C joue le dix de carreau ; D, la dame ; A coupe du valet d'atout ; B joue le neuf de carreau : la levée reste à A.

8.e *levée.* A joue le huit d'atout ; B, la dame ; C, le valet de carreau ; D, le neuf d'atout : la levée reste à B.

A et C ramassent leurs quatre levées ; l'un d'eux les compte ; elles ont produit 69 points qui comptent pour 70.

B et D ont aussi quatre levées qui ont produit 51 points, qui sont réduits à 50.

DEUXIÈME TOURNÉE. B prend le second jeu, le mêle, et donne à couper à A qui est à sa gauche, donne les cartes, en commençant par C : il tourne le sept de pique.

C a la dame et le huit d'atout, le roi de trèfle, le valet, le huit et le sept de carreau, l'as et le roi de cœur.

D a le neuf d'atout, la dame, le huit et le sept de trèfle, le dix de carreau, le dix, le valet et le huit de cœur.

A a le roi et le valet d'atout, le dix et le valet de trèfle, l'as et la dame de carreau, la dame et le sept de cœur.

B a l'as, le dix et le sept d'atout, l'as et le huit de trèfle, le roi et le neuf de carreau, et le neuf de cœur.

1.re *levée.* C entre en cartes, et joue l'as de cœur ; D, le huit ; A, la dame ; B, le neuf : la levée reste à C.

2.e *levée.* C joue le roi de cœur ; D, le dix ; A, le sept ; B coupe du sept d'atout : la levée reste à B.

3.e *levée.* B joue le dix d'atout ; C, le huit ; D, le valet ; A, le roi : la levée reste à B.

4.e *levée.* B joue l'as d'atout ; C, la dame ; D, la dame de trèfle ; A, le valet : la levée reste à B.

5.e *levée.* B joue l'as de trèfle ; C, le roi ; D, le sept ; A, le valet : la levée reste à B.

6.e *levée.* B joue le huit de trèfle ; C, le valet de carreau ; D, le sept de trèfle ; A, le dix : la levée reste à A.

7.e *levée.* A joue l'as de carreau ; B, le neuf ; C, le huit ; D., le dix : la levée reste à A.

8.e *levée.* A joue la dame de carreau ; B, le roi ; C, le sept ; D, le neuf de trèfle. Il y a mariage forcé de carreau, au bénéfice de B et D. A a voulu reculer son malheur, il n'a pas réussi ; s'il avait joué la dame, au lieu de l'as, à la 7.e levée, B n'aurait pas joué le roi, parce que l'as et le dix n'avaient pas passé ; le mariage n'aurait pas eu lieu ; mais il n'a rien à se reprocher, il a joué suivant la règle.

A et C ont trois levées qui ont produit 35 points, qui sont réduits à 30, et 70 du premier tour, ce qui leur fait 100 points, sur lesquels ils en ont payé 40 à B et D ; tout compte fait, il ne leur reste que 60 points.

B et D ont fait cinq levées qui leur ont produit 87 points, qui comptent pour 90 ; 50 points du premier tour, et 40 qu'ils ont de A et C, du mariage de carreau : en tout, 180 points.

TROISIÈME TOURNÉE. C prend le second jeu, donne à couper, et distribue les cartes : il tourne le sept de cœur.

D a l'as d'atout, le neuf, le huit et le sept de pique; le neuf, le huit et le sept de trèfle, et le sept de carreau.

A, le valet d'atout; le roi, la dame et le valet de pique; le dix, le roi et la dame de trèfle, et l'as de carreau.

B, le roi, la dame, le neuf et le huit d'atout; l'as et le dix de pique; le valet de trèfle, et le huit de carreau.

C, le dix et le sept d'atout; l'as et le dix de trèfle; le roi, la dame, le valet et le neuf de carreau.

1.re *levée.* D entre en cartes, et joue l'as d'atout; A, le valet; B, le huit; C, le sept: la levée reste à D. (B annonce 40 en atout.)

2.e *levée.* D joue le sept de carreau; A, l'as; B, le huit; C, le neuf: la levée reste à A. (Il annonce 30 en pique et 20 en trèfle; C annonce 30 en carreau.)

3.e *levée.* A joue le valet de pique: B, l'as; C coupe du dix d'atout; D, le sept de pique: la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue l'as de trèfle; D, le sept; A, la dame; B, le valet: la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue le dix de trèfle; D, le huit; A, la dame; B coupe du neuf d'atout la levée reste à B.

6.e *levée.* B joue le roi d'atout; C, le valet de carreau; D, le neuf de trèfle; A, le roi de pique: la levée reste à B.

7.e *levée.* B joue la dame d'atout; C, la dame de carreau; D, le huit de pique; A, le roi de trèfle: la levée reste à B.

8.e *levée.* B joue le dix de pique; C, le roi

de carreau; D, le neuf de pique; A, le dix de trèfle : la levée reste à B.

A et C ont fait deux levées qui ont produit 33 points, qui sont réduits à 30, 80 de mariage font 110, et 60 des deux tournées précédentes, font 170 points : ils sont hors du double.

B et D ont fait six levées qui ont produit 90 points, 40 de mariage font 130, et 180 des deux tournées précédentes, font 310 points : ils ont gagné la partie simple.

DEUXIÈME PARTIE.

Pour éviter des répétitions inutiles, nous supposons que les deux premières tournées aient produit pour A et C 60 points, et pour B et D 180 points.

TROISIÈME TOURNÉE. A et C ont fait la vole, sans qu'il se soit fait aucun mariage, de manière qu'ils comptent trois parties.

A et C gardent leurs 60 points, et B et D leurs 180 points, comme il est de règle, lorsqu'on ne demande pas partie et vole.

QUATRIÈME TOURNÉE. C prend le premier jeu, donne à couper et distribue les cartes, etc. : il tourne le sept de pique.

D a l'as, le roi et la dame d'atout, l'as et le sept de trèfle, le roi et la dame de carreau, et le dix de cœur.

A a le valet d'atout, le roi et la dame de trèfle, l'as et le sept de carreau, l'as et le roi de cœur.

B a le dix d'atout; le valet, le huit et le sept de trèfle, le dix et le neuf de carreau, la dame, le valet et le neuf de cœur.

C a le neuf, le huit et le sept d'atout, le dix et le neuf de trèfle, le valet et le huit de carreau, le sept et le huit de cœur.

1.re *levée.* D entre en cartes, et joue l'as d'atout; A, le valet; B, le dix; C, le sept: la levée reste à D; il annonce 40 d'atout et 20 en carreau, ce qui fait 60 points.

2.e *levée.* D joue le roi d'atout; A, le sept de carreau; B, la dame de cœur; C, le huit d'atout: la levée reste à D.

3.e *levée.* D joue l'as de trèfle; A, le huit; B, le sept; C, le dix: la levée reste à D.

4.e *levée.* D joue le roi de carreau; A, l'as; B, le neuf; C, le valet: la levée reste à A. (A annonce 20 en trèfle.)

5.e *levée.* A joue le roi de trèfle; B, le neuf; C, le huit de cœur; D, le sept de trèfle: la levée reste à A.

6.e *levée.* A joue l'as de cœur; B, le valet; C, le sept; D, le dix: la levée reste à A.

7.e *levée.* A joue le roi de cœur; B, le valet de trèfle; C coupe du neuf d'atout; D surcoupe de la dame d'atout: la levée reste à D.

8.e *levée.* D joue la dame de carreau; A, la dame de trèfle; B, le dix de carreau; C, le huit de carreau: la levée reste à B.

A et C ont fait trois levées qui ont produit 44 points qui sont réduits à 40, un mariage de 20 font 60, et 60 qu'ils ont des deux premières tournées font 120 points.

B et D ont fait cinq levées qui ont produit 76 points qui sont portés à 80, 60 points de mariage font 140, et 180 des deux tournées précédentes, font 320 points: ils ont gagné la partie double.

TROISIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 100 points, et que B et D en aient aussi 100.

D qui doit donner, prend les cartes, les distribue, et tourne le neuf de pique.

A a l'as et le huit d'atout, l'as et le dix de trèfle, la dame et le sept de carreau, la dame et le sept de cœur.

B a la dame d'atout, la dame et le sept de trèfle, l'as et le neuf de carreau, l'as, le roi et le huit de cœur.

C a le roi, le dix et le sept d'atout, le roi et le neuf de trèfle, le dix, le roi et le huit de carreau.

D a le valet et le neuf d'atout, le valet et le huit de trèfle, le valet de carreau, le dix, le valet et le neuf de cœur.

1.re *levée.* A entre en cartes, et joue l'as d'atout; B, la dame; C, le roi; D, le neuf: la levée reste à A. (Il compte 80 de mariage.)

2.e *levée.* A joue l'as de trèfle; B, le sept; C, le roi; D, le huit la levée reste à A.

3.e *levée.* A joue le dix de trèfle; B, la dame; C, le neuf; D, le valet: la levée reste à A.

4.e *levée.* A joue le sept de carreau; B, l'as; C, le huit, D, le valet: la levée reste à B.

5.e *levée.* B joue l'as de cœur; C coupe du sept d'atout; D joue le neuf de cœur; A, la dame: la levée reste à C.

6.e *levée* C joue le dix d'atout; D, le valet; A, le huit, B, le huit de cœur: la levée reste à C.

7.e *levée.* C joue le roi de carreau; D, le valet de cœur, A, la dame de carreau; B,

le neuf : la levée reste à C. (Il compte 40 de mariage.)

8.e *levée.* C joue le dix de carreau ; D, le dix de cœur ; A, le sept de cœur ; B, le roi de cœur : la levée reste à C.

B et D n'ont fait qu'une levée qui a produit 13 points qui sont réduits à 10, et 100 qu'ils ont des précédentes tournées, font 110 ; mais ils doivent 120 points de deux mariages, il leur manque 10 points.

A et C ont fait sept levées qui ont produit 107 points qui comptent pour 110, 120 de mariage, et 100 qu'ils ont des tournées précédentes, font 330 points : ils gagnent la partie quadruple, vu que B et D sont insolvables de 10 points.

QUATRIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 130 points, et B et D 50 ; D qui doit donner, distribue les cartes, et il tourne le roi de cœur.

A a l'as et le dix d'atout, le roi de pique, le valet, le neuf et le huit de trèfle ; la dame et le sept de carreau.

B a la dame et le sept d'atout, le dix et le valet de pique, l'as, le roi et la dame de trèfle, et le valet de carreau.

C a le roi, le valet et le neuf d'atout ; l'as, le dix, le neuf et le huit de trèfle, et le valet de carreau.

D a le huit d'atout, la dame, le neuf, le huit et le sept de pique, le dix et le sept de trèfle, et le roi de carreau.

1.re *levée.* A entre en cartes, et joue l'as

d'atout; B, le sept; C, le roi; D, le huit: la levée reste à A.

2.e *levée.* A joue le dix d'atout; B, la dame; C, le sept; D, la dame de pique: la levée reste à A.

3.e *levée.* A joue le roi de pique B, le valet; C, l'as; D, le sept: la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue l'as de carreau; D, le roi; A, la dame; B, le valet: la levée reste à C. (Il compte 60 de mariage, et demande partie et vole)

5.e *levée.* C joue le valet d'atout; D, le huit de pique; A, le valet de trèfle; B, le dix de pique: la levée reste à C.

6.e *levée.* C joue le dix de carreau; D, le neuf de pique; A, le huit de trèfle; B, la dame d'atout (il casse son mariage): la levée reste à C.

7.e *levée.* C joue le neuf de carreau; D, le sept de trèfle A, le huit de trèfle; B, le roi de trèfle: la levée reste à C.

8.e *levée.* C joue le huit de carreau D, le dix de trèfle; A, le neuf de trèfle, B, l'as de trèfle.

A et C ont de la précédente tournée 130 points, 60 du mariage de carreau au préjudice de B et D, et 120 de la vole; en tout, 310 points.

B et D ont 50 points de la tournée précédente, ils en doivent 60 à A et C; ils sont insolvables de 10 points: ils perdent la partie quadruple, et trois parties de vole, ce qui fait sept parties au bénéfice de B et D.

CINQUIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 100 points, et B et D 20. A, qui doit donner, distribue les cartes, et il tourne le valet de cœur.

B a l'as, le huit et le sept d'atout, le roi et la dame de pique, le roi, la dame et le valet de trèfle.

C a la dame d'atout, le huit de pique, le huit et le sept de trèfle, le valet, le neuf, le huit et le sept de carreau.

D a le dix, le roi et le neuf d'atout, l'as de pique, l'as, le dix, le roi et le neuf de carreau.

A a le valet d'atout, le dix, le valet, le neuf et le sept de pique, l'as, le dix et le neuf de trèfle.

1.re *levée.* B entre en cartes, et joue l'as d'atout C, la dame D, le roi A, le valet: la levée reste à B. (Il annonce 20 en pique, 30 en trèfle, qui sont payés de la corbeille; 120 du grand mariage d'atout, au préjudice de A et C.)

2. *levée.* B, persuadé que son partenaire a le dix d'atout, joue le huit; C, le huit de pique; D, le dix d'atout; A, le sept de pique: la levée reste à D.

3.e *levée.* D joue le neuf d'atout; A, le neuf de trèfle; B, le sept d'atout; C, le sept de trèfle: la levée reste à D.

4.e *levée.* D joue l'as de pique; A, le neuf; B, la dame; C, le huit de trèfle: la levée reste à D. (Il voit qu'il a encore dans son jeu l'as, le dix, le roi et le neuf de carreau, et que tous les atouts sont passés; il demande partie et vole.)

5.e *levée.* D joue l'as de carreau, A, le valet

de pique ; B, le valet de trèfle ; C, le sept de carreau : la levée reste à D. (Il s'apperçoit que personne n'a servi de carreau, que C en a quatre, et qu'il a fait une sottise de demander partie et vole.)

6.e *levée.* D joue le dix de carreau ; A, le dix de pique, B le roi de pique ; C, le huit de carreau : la levée reste à D.

7.e *levée.* D joue le roi de carreau ; A, le dix de trèfle ; B, la dame de trèfle ; C, le neuf de carreau : la levée reste à D.

8.e *levée.* D joue le neuf de carreau ; A, l'as de trèfle ; B, le roi de trèfle ; C, le valet de carreau : la levée reste à C, qui empêche la vole.

A et C avaient 110 points de la première tournée, il faut qu'ils payent 120 points à B et D ; ils sont insolvables de 10 points : ils ont fait la dernière levée, qui a produit 17 points qui ne comptent pas : cette levée ne sert qu'à empêcher la vole ; et B et D, en demandant partie et vole, se sont emparés des 120 points de la tournée, en sorte que A et C restent insolvables ; et comme ils ont empêché la vole, ils comptent, au préjudice de B et D, tout ce que ceux-ci auraient compté s'ils avaient fait la vole ; savoir : 20 points de la précédente tournée, 120 du grand mariage, 50 de deux autres mariages (20 en pique et 30 en trèfle), 120 de la vole en tout, 310 points : la partie est quadruple, et les trois parties de la vole en font sept, au bénéfice de A et C.

SIXIÈME PARTIE.

Cette partie est des plus extraordinaires. Nous supposons que A et C aient 30 points, et B et D 230 ; C, qui doit donner, distribue les cartes, et tourne l'as de trèfle.

D a l'as et le roi de carreau ; l'as, le valet, le huit et le sept de cœur ; le huit et le sept de pique.

A a le roi et le valet d'atout, le dix et la dame de carreau : le dix, le roi et le neuf de pique.

B a la dame et le huit d'atout, le valet et le neuf de carreau ; le dix, le roi et le neuf de cœur, et la dame de pique.

C a l'as, le dix, le neuf et le sept d'atout, le huit et le sept de carreau, l'as et le valet de pique.

1.re *levée.* D entre en cartes, et joue l'as de carreau ; A, le 10 ; B, le valet ; C, le sept : la levée reste à D.

2.e *levée.* D joue le roi de carreau ; A, la dame ; B, le neuf : C, le huit : la levée reste à D. Ces deux levées donnent 30 points, 40 du mariage qui vient de se faire, et 230 qu'ils ont à leur avoir, font 300. B et D ne jouent plus que pour le point, vu qu'ils ont eu trois points de faveur, le tour précédent ; et A et C, qui n'ont que 30 points, et qui en doivent 40, sont insolvables. Si B et D font un point, avant que A et C puissent faire dix points pour se liquider, la partie sera quadruple.

3.e *levée.* D joue l'as de cœur ; A joue en désespéré la dame (il a quatre piques) ;

B joue le roi (en faisant un éclat de rire, et en disant, la partie est quadruple); C coupe du sept d'atout, (en disant : Riez donc, à présent, M.r. B : vous avez un peu manqué à la décence que l'on doit observer en jouant; comptez-nous, s'il vous plaît, 40 points pour ce mariage, et tout se verra. — M.r D réplique : *Manquer à la décence du jeu!* Hé! M.r, ne m'est-il pas permis de m'amuser comme vous? Voilà vos 40 points, et supposons que nous n'ayons rien dit) : la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue le dix d'atout; D, le sept de pique; A, le roi d'atout; B, le huit la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue l'as d'atout; D, le huit de pique; A, le valet d'atout, B, la dame : la levée reste à C.

6.e *levée.* C joue l'as de pique; D, le sept de cœur; A, le roi de pique; B jette la dame avec vivacité : la levée reste à C. (Là là là! tout se verra; comptez-nous, s'il vous plaît, 40 points.)

7.e *levée.* C joue le neuf d'atout; D, le le huit de cœur, A, le neuf de pique; B, le sept de cœur : la levée reste à C.

8.e *levée.* C joue le valet de pique; D, le valet de cœur; A, le dix de pique; B, le dix de cœur : la levée reste à A.

Il résulte de cette tournée extraordinaire, que A et C ont fait six levées, qui ont produit 90 points, 80 de deux mariages, et 30 des précédentes tournées; en tout, 200 points.

B et D, à qui il ne manque que le point, après les deux premières levées faites, comme il est expliqué ci-dessus, en payant 80 points

à A et C des deux mariages ci-dessus, leur avoir est réduit à 220 points : la partie est à-peu-près égale dans ce moment.

La tournée suivante ; A donne, B fait la 1.re levée qui produit 24 points ; il annonce 20 en pique. D, 30 en cœur, ce qui fait 70 points, et 220 qu'ils ont dans leur avoir, font 290 ils ne jouent plus que pour 10 points.

C fait la 2.e levée, il fait la 3.e, et 120 du mariage d'atout, ce qui recule encore B et D. A et C arrêtent le jeu, ils gagnent la partie simple.

RÉSULTAT des six Parties.

1.re *Partie* SIMPLE, au bénéfice de B et D, *pag. 315.*

2.e *Partie* DOUBLE, au bénéfice de B et D, *pag. 320.*

VOLE, au bénéfice de A et C, *p. idem.*

3.e *Partie* QUADRUPLE, au bénéfice de A et C, *pag. 321*

4.e *Partie* SEPTUPLE, au bénéfice de B et D, *pag. 323.*

5.e *Partie* SEPTUPLE, au bénéfice de A et C, *pag. 324.*

6.e *Partie* SIMPLE, au bénéfice de A et C, *pag. 326.*

Il résulte que A et C ont gagné 14 parties, et que B et D n'en ont gagné que 11 ; ils doivent trois parties.

Analyse des différens coups qui se sont faits dans les six Parties.

Mariages annoncés en main, voyez pag. 319, 1.re et 2.e levées. — 320, 1.re levée. — 321, 4.e levée.

Mariage sur table, voyez page 318, 8.e levée. — 322, 1.re et 7.e levées.

Vole simple qui n'a pas interrompu la 2.e Partie, page 320.

Partie et vole, demandée et gagnée, p. 323.

Partie et vole, demandée et perdue, p. 324.

Partie extraordinaire. B et D, après les 1.res levées, page 327, ne jouent plus que pour le point; à la 3.e levée, il se fait un mariage sur table, qui paraît d'abord à leur profit; ils croient avoir gagné la partie *quadruple*; C, qui est le dernier à jouer, coupe, et le mariage de 40 recule B et D. A la 7.e levée, autre mariage de 40 qui les recule encore de 40 points; et finalement, B et D ont joué une fois pour le point, et une fois pour 10 points. A et C qui étaient insolvables, ont gagné la partie simple.

L'HOMME DE BROU,

Joué par trois Joueurs, dont l'un sert deux jeux.

On peut jouer l'Homme de Brou à trois; il se joue de même qu'à quatre. Supposons que C quitte la partie; A, qui est son partenaire, servira les deux jeux, comme si C était présent: mais son jeu doit être tourné sur table, à la

place de C, de manière que A puisse servir commodément les deux jeux.

Supposons que ce soit A qui donne : il commence par B, il tourne les cartes à la place de C, il sert D, et finalement il se sert.

B donne ; il tourne les cartes à la place de C, et sert comme à l'ordinaire.

C devrait donner ; A donne à sa place, et commence à servir D, il se sert, et ensuite B.

Les cartes distribuées par A, B commence à jouer ; A choisit une carte du jeu de C, et la joue ; D joue ensuite, et finalement A joue une carte de son jeu.

Si A a l'avantage de voir et de conduire deux jeux, B et D, pour balancer cet avantage, ont celui de voir le jeu de C.

Dans le cas où l'on commence la partie à trois, on peut tirer au sort à qui servira deux jeux, ou bien on convient d'alterner toutes les parties.

FIN.

TABLE

DES JEUX

Contenus dans le premier Volume.

Le Jeu de Piquet, avec les Règles, et les Décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles. Page 1
Le Jeu de Quadrille. 39
Le Roi rendu 65
Nouvelles Additions pour le Jeu de Quadrille. . 67
Lois du Jeu de Quadrille. . 72
Décisions nouvelles sur les difficultés et les incidens qui peuvent survenir à ce Jeu. 79
Recueil et explication des Règles du Médiateur, etc. 91
Le Jeu de l'Hombre à trois. 219
Lois du Jeu de l'Hombre à trois. . 269
Le Quintille ancien, ou l'Hombre à cinq. 280
Le Quintille nouveau. 283
Le Jeu de l'Hombre à deux . . 287
Dictionnaire des termes du Jeu de Quadrille, Quintille; et de l'Hombre à deux et à trois . . 288

Traité du Jeu de l'Homme de Brou. 309
Ce Traité est divisé en dix paragraphes.
Sommaires des § qui servent de table des matières contenues dans le Jeu. 300 *et* 301
Résultat de 6 parties démontrées au § X. 329
(Ce résultat sert de table analytique des différens coups qui se sont faits dans lesdites parties, pour en faciliter la recherche.)
L'Homme de Brou, joué par trois joueurs, dont l'un sert deux jeux. . . 330

Fin de la Table du premier Volume.

TRAITÉ
DU JEU DE WHIST,

Contenant les Lois de ce Jeu et les Règles pour le bien jouer, avec divers calculs pour en connaître les chances, et plusieurs cas difficiles dont on montre la solution ; par EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglais.*

CHAPITRE PREMIER.

Les Lois du Jeu de Whist.

1. SI quelqu'un joue quand ce n'est pas son tour, les adversaires ont le droit de lui faire jouer sa carte tant qu'ils le jugeront à propos pendant toute cette donne, pourvu qu'ils ne lui fassent point faire de renonces : ou si l'un des adversaires est premier à jouer, il peut se faire nommer par son ami les couleurs qu'il lui doit jouer ; dans ce cas, il doit entrer dans la couleur qui lui est indiquée.

2. On ne peut point accuser une renonce jusqu'à ce que la levée soit faite, ou que celui qui a renoncé ou son associé aient rejoué.

3. Dès qu'on renonce, les adversaires sont en droit de compter trois points, et ceux qui ont renoncé, quand même ils seraient complets, doivent rester à neuf, nonobstant que les autres aient gagné trois par leur faute : la renonce se marque à quelques points que le jeu se puisse trouver.

4. Si quelqu'un appelle avant que d'avoir huit points, il est libre aux adversaires de faire redonner ; ils peuvent même se consulter ensemble s'ils veulent faire redonner ou non.

5. Dès qu'on a vu la triomphe, il n'est plus permis de faire ressouvenir son ami d'appeler.

6. On ne peut plus compter les honneurs du coup précédent, dès qu'on a tourné une nouvelle triomphe, à moins qu'on ne les eût demandés auparavant.

7. Si quelqu'un sépare une carte des autres, chacun des adversaires peut l'appeler, pourvu qu'il la nomme, et pourvu qu'elle ait été détachée ; mais si par hasard il en nommait l'une pour l'autre, il est permis à chacun de ses adversaires d'appeler, pendant toute cette donne, la plus haute ou la plus basse carte dans la couleur qu'il veut.

8. Chacun doit mettre ses cartes devant soi ; dès que cela est fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec les siennes, son ami est autorisé à pouvoir demander que chacun pose ses cartes ; mais il ne lui est pas permis de s'informer lequel a joué telle ou telle carte.

9. Si quelqu'un renonce, et qu'on s'en apperçoive avant que la main soit levée, la partie adverse peut demander la plus haute ou la plus basse carte de la couleur jouée ; elle a l'option d'appeler une autre, pourvu que cela ne fasse pas faire une renonce.

10. Si une carte se tourne en donnant, il

dépend du choix des adversaires de faire redonner, à moins qu'ils n'en aient été la cause; car dans ce cas-là, le choix est du côté de celui qui a donné.

11. Si l'on joue l'as ou une autre carte d'une couleur, et qu'il arrivât que le dernier Joueur jouât quand ce n'est pas son tour, il ne peut ni couper ni faire la levée, pourvu qu'on ne le fasse pas renoncer, n'importe que son ami ait de cette couleur ou non.

12. Si une carte du jeu se trouve tournée, il faut redonner, à moins que ce ne soit la dernière.

13. Personne n'ose prendre les cartes ni les regarder pendant qu'on donne; et au cas que celui qui donne, donnât mal, il faut qu'il redonne; mais il n'est pas obligé de le faire si une carte se tourne en donnant.

14. Quand on joue une carte, si quelqu'un des adversaires joue quand ce n'est pas son tour, son ami ne peut point gagner la levée, pourvu que cela ne le fasse pas renoncer.

15. Chacun doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes: ainsi s'il arrivait que quelqu'un n'en eût que douze, et qu'il ne s'en apperçût qu'après avoir joué plusieurs levées, et que le reste des Joueurs eût le nombre juste des cartes, la donne sera bonne; on ne doit punir que celui qui a joué avec douze cartes, pour chaque renonce, s'il en a fait; mais si au contraire un des autres avait quatorze cartes, la donne serait nulle.

16. Si quelqu'un jette ses cartes à décou-

vert sur la table, s'imaginant d'avoir perdu; si son ami ne donne pas gagné, il dépend des adversaires d'appeler telle carte de son jeu qu'ils jugent à-propos, pourvu qu'ils ne fassent pas renoncer sa partie.

17. A et B sont associés contre C et D: A joue trèfle, son ami B joue avant l'adversaire C; dans ce cas, D est en droit de jouer devant C, parce que B a joué quand ce n'était pas son tour.

18. Si quelqu'un est assuré de faire toutes ses cartes, il peut les montrer sur table; mais s'il y avait par hasard une seule pendante parmi, il se trouverait exposé à voir appeler toutes ses cartes.

19. Personne n'ose demander à son ami pendant qu'on joue, s'il a joué un honneur.

20. A et B sont associés contre C et D: A joue trèfle, C un pique, B le roi de trèfle, et D un petit. C s'apperçoit, avant qu'on tourne la levée, qu'il a renoncé, qu'en arrivera-t-il?

B peut reprendre sa carte, et D de même, et il dépend de A ou de B d'obliger C de jouer la plus haute ou la plus basse carte de la couleur indiquée.

21. Si quelqu'un ayant huit points appelle, si son ami lui répond, et si les adversaires ont jeté leurs cartes, et qu'il paraisse que l'autre n'a pas deux points par les honneurs; dans ce cas, ils peuvent se consulter ensemble et sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

22. Si quelqu'un répond n'ayant pas un honneur, les adversaires peuvent se con-

sulter ensemble, et sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

23. Personne ne peut prendre des cartes neuves au milieu de la partie, sans le consentement de tous.

24. Celui qui donne, doit laisser sur table la carte qu'il a tournée, jusqu'à ce que ce soit son tour à jouer ; dès qu'il l'a mêlée avec les autres, personne ne lui peut demander laquelle c'est, mais bien quelle est la triomphe : la conséquence qui résulte de cette loi, est que celui qui donne ne peut pas indiquer une fausse carte, ce qu'il aurait pu faire sans cela.

Calculs qui enseignent avec une certitude morale comment il faut jouer un jeu, ou une levée, en démontrant quelle chance il y a que votre associé ait une, deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans sa main.

(N. B.) Avant toutes choses, il est bon d'observer que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce Traité, doivent exactement se mettre au fait des calculs suivans, sur lesquels le raisonnement de tout ce Traité se fonde ; et afin de ne pas trop charger la mémoire, il suffira qu'ils retiennent seulement ceux qui sont marqués d'un N. B.

Par exemple.

Je veux savoir quelle chance il y a que mon associé ait une certaine carte dans sa main.

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Il y en a qu'il ne l'a pas NB	2	à	1

II. Je voudrais savoir quelle est la chance qu'il a deux cartes d'un certain point en main.

Réponse.

	contre lui.		pour lui.
Qu'il n'en a qu'une seule, il y a . .	31	à	26
Qu'il n'a ni l'une ni l'autre. . .	17	à	2
Mais qu'il en a une ou toutes les deux, la chance est autour de 5 4 ou NB.	25	à	32

III. Je voudrais aussi approfondir quelle chance il faut supposer pour lui donner trois cartes d'une certaine couleur.

Réponse.

	pour lui.		contre lui.
Qu'il n'en a qu'une est comme 325 pour lui, 378 contre lui autour de lui.	6	à	7
Qu'il n'en a pas deux il y a 156 pour lui à 547 contre lui, ou autour de lui.	2	à	7
Qu'il ne les a pas toutes trois, il y a 22 pour lui à 681 contre lui, ou autour de.	1	à	21

	pour lui.		contre lui.
Mais qu'il en ait une ou deux, il y a 481 pour lui à 222 contre lui, ou autour de. . . .	13	à	6
Et qu'il a 1, 2, ou tous les trois, est une chance de 11 NB.	5	à	2

Explication et application de ces calculs, que tous ceux qui veulent lire ce Traité doivent absolument savoir.

PREMIER CALCUL.

IL y a deux à parier contre un, que mon associé n'a pas une certaine carte supposée.

Pour appeler ce calcul, supposons que votre adversaire du côté droit, joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi accompagné d'une petite carte ; vous pouvez juger qu'il y a à parier deux contre un, que votre adversaire du côté gauche ne pourra faire la levée, si vous mettez votre roi.

Supposons encore que vous portiez le roi et trois petites cartes d'une couleur, et de plus la dame et trois petites d'une autre, quelle sera la couleur qu'il faudra jouer ? *Réponse.* Il faut jouer celle où il y a le roi, parce qu'il y a à parier deux contre un, que l'as n'est pas derrière la main ; au lieu qu'il y a cinq contre quatre, que l'as ou le roi d'une couleur sont derrière vous, et que par conséquent vous vous feriez du tort en jouant de la couleur qui commence par la dame.

II. CALCUL.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre qu'une carte de deux, de quelle couleur que ce soit, se trouve dans le jeu de votre associé; vos adversaires à droite et à gauche peuvent compter de leur côté la même chance: ainsi, posons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur, (N. B. les honneurs sont l'as, le roi, la dame, le valet), et sachant qu'il y a à parier cinq contre quatre, que votre associé tient dans sa main un des deux autres honneurs restans, vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude avec beaucoup plus d'assurance.

Supposons encore que vous n'ayez que la dame et une petite carte d'une couleur, et que votre adversaire à la main droite joue de cette couleur, si vous posez la dame sur sa carte, il est comme cinq à quatre que votre adversaire à la main gauche gagnera; ainsi vous joueriez à votre désavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

III. CALCUL.

C'est comme cinq à deux que votre associé tient une des trois cartes d'une certaine couleur.

Ainsi, supposé qu'on vous ait donné le valet et une petite carte d'une couleur, et que votre adversaire à la main droite, joue une carte de cette même couleur, il y a à parier cinq contre deux que votre adversaire à gauche tient ou l'as, ou la reine, ou le roi de la même couleur; ainsi vous vous feriez du tort dans la première proportion de cinq

à deux, si vous posiez votre valet sur la carte jouée. Observez en outre qu'en découvrant ainsi votre jeu à votre adversaire du côté droit, il emploîra toutes sortes de ruses pour tromper votre associé tant qu'on jouera la même couleur.

Pour convaincre d'autant plus de la nécessité qu'il y a de jouer toujours les plus basses cartes d'une séquence, dans quelque couleur que ce soit, supposons que votre adversaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame, le valet; ou la dame, le valet et le dix; si vous mettez le valet de la séquence composée de roi, dame et valet, vous fournissez à votre associé les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur, et il en est de même de toutes les autres où vous avez des séquences.

Prouvons encore l'usage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple, et supposons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi et deux petites triomphes, avec une quinte majeure, ou cinq autres des plus fortes cartes dans quelle couleur que ce soit; que vous ayez joué deux fois atout, et que tout le monde en ait fourni; dans ce cas, il y aura huit triomphes sur la table, deux en resteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout; il en restera encore trois qui se trouvent partagées entre les autres trois Joueurs: il y a une chance de six à deux en votre faveur que votre associé en a une; ainsi, il est à présumer que vous ferez cinq levées avec les sept cartes qui vous restent.

Quelques calculs pour défendre son argent au Jeu de WHIST.

avec la Donne.

La Donne	vaut	1	à	20
1 Love (ou un, 5, 6, à rien)		1	à	10
2		5	à	4
3		3	à	2
4		7	à	4
5 est 2 à 1 du jeu, et un Lusch. ou partie double.		2	à	1
6 .		5	à	1
7		7	à	2
8 . .		5	à	1
9 est autour de		9	à	2

avec la Donne.

2 à 1	sont	9	à	8
3 à 1		9	à	7
4 à 1		9	à	6
5 à 1		9	à	5
6 à 1		9	à	1
7 à 1		3	à	1
8 à 1 . . .		9	à	2
9 à 1 autour de		4	à	1

avec la Donne.

3 à 2	sont	8	à	7
4 à 2		4	à	3
5 à 2		8	à	5
6 à 2		2	à	1
7 à 2		8	à	3
8 à 2 . . .		4	à	1
9 à 2 autour de		7	à	2

avec la Donne.

4	à	3		sont	7	à	6
5	à	3			7	à	5
6	à	3			7	à	4
7	à	3			7	à	3
8	à	3	. .		7	à	2
9	à	3	autour de		3	à	1

avec la Donne.

5	à	4		sont	6	à	5
6	à	4			6	à	4
7	à	4			2	à	1
8	à	4	.		3	à	1
9	à	4	autour de		5	à	2

avec la Donne.

6	à	5		sont	5	à	4
7	à	5			5	à	3
8	à	5			5	à	2
9	à	5	autour de		2	à	1

avec la Donne.

7	à	6		sont	4		3
8	à	6	.		2	à	1
9	à	6	autour de		7	à	4

avec la Donne.

8	à	7	est au-delà de		3	à	2
9	à	7	autour de		12	à	8

8 à 9 est, suivant la meilleure supputation qu'on en ait faite jusqu'ici, autour de trois et demi pour cent en faveur de huit avec la donne ; la chance ne laisse pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne soit que petite sans la donne.

CHAPITRE II.

Quelques règles générales que les commençans doivent observer.

I. DÈS que c'est à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main : si vous avez une séquence de roi, dame et valet, ou de la dame, du valet et du dix, vous devez les considérer comme de bonnes cartes pour entrer en jeu ; elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à votre associé, dans d'autres couleurs : commencez par la plus haute de la séquence, à moins que vous n'en ayez cinq ; dans ce cas-là, jouez la plus petite, excepté en atout, qu'il faut toujours jouer la plus haute, afin d'engager votre adversaire à mettre l'as ou le roi ; par ce moyen, vous ferez passer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus hautes triomphes, et point d'autre bonne carte dans une autre couleur, jouez atout ; cela opérera du moins que votre associé jouera le dernier, et tiendra par conséquent la main.

III. Si vous avez seulement deux petits atouts avec l'as et le roi de deux autres couleurs, et une renonce dans la quatrième, faites sur le champ autant de levées que vous pouvez ; et si votre associé a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez point, parce que cela pourrait trop affaiblir son jeu.

IV. Vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre associé a jouée, dès que vos cartes fournissent quelque bonne couleur, à moins que ce ne soit pour achever de gagner une partie, ou pour empêcher de la perdre : on entend par une bonne couleur, lorsque vous avez une séquence de roi, dame et valet, ou de la dame, du valet et du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées, et que vous soyez assuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire dans l'espérance de marquer de deux points celui qui donne ; parce que si vous perdiez la levée impaire, cela vous ferait une différence de deux, et vous joueriez à votre désavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette règle, lorsque vous voyez une probabilité à pouvoir ou sauver la partie double, ou gagner le jeu : dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut risquer la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de hasarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procurerait à votre adversaire sur la mise, irait au-delà des points que vous risquez de cette façon.

Ce cas se rapporte au Chapitre VI, cas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

VII. Si votre adversaire a fait six ou sept points à rien (Love), et que vous soyez le premier à jouer, vous devez absolument risquer une levée ou deux, afin de rendre par-là le jeu égal ; ainsi, si vous avez la dame

ou le valet et un autre atout, et point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet d'atout; par ce moyen vous renforcerez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout, et vous ne lui causerez point de préjudice au cas qu'il n'en ait que peu.

VIII. Si vous êtes quatre à jouer, il faut faire en sorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous procurez par-là la moitié de la mise; et afin que vous soyez sûr de gagner la levée impaire, il faut faire atout avec précaution, quoique vous soyez fort en atout: nous entendons être fort en atout, lorsqu'on a un honneur et trois triomphes.

IX. Si vous avez neuf points de la partie, et que vous soyez encore fort en atout; si vous remarquez qu'il y a quelque apparence que votre associé puisse couper quelques-unes des couleurs que votre adversaire a en main, ne jouez point atout, mais faites en sorte que votre associé puisse parvenir à couper: ainsi, par exemple, si votre jeu est marqué 1, 2 ou 3, il faut jouer à rebours et aller 5, 6 ou 7, parce que vous jouez pour quelque chose de plus qu'un point dans ces deux derniers cas.

X. Si vous êtes dernier à jouer, et que vous trouviez que le troisième Joueur ne puisse pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre associé a jouée, et que vous n'ayez pas beau jeu vous-même, jouez encore la même couleur, afin de faire tenir la levée à votre associé (*Tenace*); cela obli-

ge souvent l'adversaire à changer de couleur, et fait gagner la levée dans la nouvelle couleur choisie.

XI. Si vous avez l'as, le roi, et quatre petits atouts, jouez un petit, parce qu'on peut parier que votre associé a un meilleur atout que celui du dernier Joueur; si cela est ainsi, vous pouvez faire trois fois atout, sinon vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as, le roi, le valet et trois petits atouts, commencez avec le roi, et jouez ensuite l'as, à moins qu'un de vos adversaires ne renonce, parce que la chance est pour vous que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi, la dame et quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est pour vous, que votre associé a un honneur.

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix, et trois petits atouts, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, et vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix, en l'employant quand votre associé jouera atout.

Cela se rapporte au Chap. VIII, cas 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet et quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur, que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, et trois petits atouts, commencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second

tour, ou vous pouvez tirer parti de votre neuf en faisant quelque feinte.

Cela se rapporte au Chapitre VII, cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix, et quatre petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N.° 15.

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, et trois petits atouts, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse la levée; la chance est en votre faveur, que les trois honneurs tomberont en faisant deux fois atout.

XIX. Si vous avez six atouts d'une plus basse classe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf et le huit, et que votre adversaire n'ait tourné un honneur; dans ce cas, si vous êtes obligé de passer en revue à cause de l'honneur, commencez avec le dix, parce que vous forcerez votre adversaire de mettre l'honneur à son préjudice, ou du moins vous donnerez le choix à votre associé, s'il veut laisser passer la carte ou non.

XX. Si vous avez l'as, le roi, et trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N.° 15.

XXI. Si vous avez l'as, le roi et le valet accompagné de deux petits atouts, commencez par le roi, parce que cela doit moralement apprendre à votre associé que vous avez encore l'as et le valet en main; et en faisant qu'il tienne la main, il jouera sans contredit atout; ayant fait cela, vous devez à votre tour faire une feinte avec le

valet : ce jeu est immanquable, à moins que la dame ne se trouve seule derrière vous.

Cela se rapporte au Chap. VII, cas 1, 2, 3.

XXII. Si vous avez le roi, la dame, et trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons du N.° 15.

XXIII. Si vous avez le roi, la dame, le dix, et deux petits atouts, commencez par le roi, par les raisons du N.° 21.

XXIV. Si vous avez la dame, le valet, et trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons du N.° 15.

XXV. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, et deux petits atouts, commencez par la dame, par les raisons du N.° 16.

XXVI. Si vous avez le valet, le dix, et trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons du N.° 15.

XXVII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, et deux petits atouts, commencez par le valet, parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours, ou vous pourrez faire une feinte avec votre huit, si votre associé vous fait un retour en atout.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus basse classe, le meilleur parti sera de commencer à jouer par le plus bas, à moins que vous n'ayez une séquence de dix, neuf et huit; dans ce cas, il faut entrer en jeu par la plus haute de la séquence.

XXIX. Si vous avez l'as, le roi, et deux petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N.° 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi, le valet

et un petit atout, commencez par le roi, par les raisons du N.° 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame, et deux petits atouts, commencez avec un petit, par les raisons du N.° 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix, et un petit atout, commencez par le roi, et attendez jusqu'à ce que votre associé vous rejoue atout; alors faites une feinte avec le dix pour gagner le valet.

XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, et un petit atout, commencez par la dame, afin d'empêcher par-là que le dix ne fasse sa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix, et deux petits atouts, commencez par un petit, à cause de ce qui a été dit au N.° 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit, et un petit atout, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse sa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit, et un petit atout, commencez avec le dix, parce que vous laissez par-là à la discrétion de votre associé, s'il veut le laisser ou non.

XXXVII. Si vous avez le dix et trois petits atouts, commencez par un petit.

CHAPITRE III.

Quelques règles particulières qu'il faut observer.

I. Si vous avez l'as, le roi, et quatre petits atouts, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de suite atout, sans quoi on pourrait vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame, et quatre petits atouts, et en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout quand vous serez premier à jouer.

III. Si vous avez le roi, la dame, le dix, et trois petites triomphes, avec une autre bonne couleur; faites atout du roi, dans l'espérance que le valet tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet, et trois petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le neuf, et deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout de la dame, dans l'espérance que le dix tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le neuf, mais jouez plutôt atout une seconde fois, par les raisons indiquées dans les trois cas de ce chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix, et trois

petits atouts, et une autre bonne couleur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix, le huit, et deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, faites atout du valet, dans l'espérance que le neuf tombera au second coup.

VIII. Si vous avez le dix, le neuf, le huit, et un petit atout, avec une bonne couleur, jouez atout du dix.

CHAPITRE IV.

Quelques Jeux particuliers et la façon avec laquelle il les faut jouer, dès qu'un commençant a fait quelques progrès dans ce Jeu.

I. SUPPOSÉ que vous soyez premier à jouer, et que votre jeu soit composé des cartes suivantes, du roi, de la dame, du valet d'une couleur, de l'as, du roi, de la dame, et de deux petites cartes d'une autre, du roi et de la dame d'une troisième, et de trois petits atouts : on demande comment il faut jouer ? Il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu, ou par un atout, parce que cela sert d'avertissement à votre associé, que vous êtes maître dans cette couleur ; mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur, il faut faire atout ; et si vous voyez que votre associé n'est pas assez fort pour vous seconder en atout, et que votre adversaire attaque votre couleur la plus faible, c'est-à-

dire, celle de laquelle vous n'avez que le roi et la dame, jouez le roi de votre meilleure couleur ; et au cas que vous remarquiez qu'un de vos adversaires pourrait la couper, continuez à jouer celle où vous avez le roi, la dame et le valet. Et s'il arrivait que vos adversaires n'entrassent point dans votre couleur la plus faible, dans ce cas, quoique votre associé ne puisse pas vous seconder en atout, continuez d'en jouer tant que vous serez premier : en voici la raison : par ce moyen, supposé que votre associé n'ait que deux atouts, que chacun de vos adversaires en ait quatre, il est certain qu'en faisant trois fois atout, il n'en restera plus que deux contre vous.

Premier à jouer.

II. Supposé que vous ayez l'as, le roi, la dame et un petit atout, avec une séquence du roi, ou cinq cartes dans une autre couleur, et quatre autres fausses, commencez à jouer la dame d'atout, continuez avec l'as ; cela indiquera à votre associé que vous portez le roi : et comme ce serait très-mal joué que de faire atout une troisième fois, jusqu'à ce que vous puissiez faire passer la grande couleur que vous avez encore en main ; en vous arrêtant ainsi tout court, c'est donner un signe certain à votre associé, qu'il ne vous reste que le roi et un seul atout, parce que si vous aviez l'as, le roi, la dame et deux atouts de plus, vous ne pourriez vous faire de tort en jouant atout du roi pour la troisième fois.

Si vous jouez votre séquence, commencez par la plus basse carte, parce que votre associé y mettra l'as, s'il l'a, et vous facilitera par-là le moyen de pouvoir jouer les autres ; et puisque vous avez mis votre associé à même d'entrer dans votre jeu, il vous jouera certainement atout dès qu'il sera premier à jouer, pourvu qu'il lui en reste encore un ou deux, puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlèvera tous les atouts de vos adversaires.

Second à jouer.

III. Supposé que vous ayez l'as, le roi et deux petits atouts, avec une quinte majeure dans une autre couleur, que vous ayez trois petites cartes d'une autre et une seule de la quatrième ; supposé encore que votre adversaire du côté droit commence à jouer l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une, et qu'il continue ensuite de jouer le roi : dans ce cas, ne le coupez point, mais jetez une autre fausse ; s'il continue encore à jouer la dame, jetez derechef une fausse, et faites-en de même au quatrième coup, dans l'espérance que votre associé pourra couper ; lequel, dans ce cas, vous jouera atout, ou entrera dans votre couleur forte. Si l'on joue atout, jouez-en deux fois, et ensuite votre couleur forte ; par ce moyen, si par hasard un de vos adversaires a quatre atouts, et l'autre deux, ce qui n'arrive que rarement, puisque votre associé est censé avoir trois atouts des neuf, et que vos adversaires n'en doivent naturel-

lement avoir que six, votre couleur forte force leurs meilleurs atouts, et il y a de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impaire; au lieu que si vous aviez coupé une des plus grosses cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affaibli votre propre jeu, qu'il vous aurait été impossible de faire plus de cinq levées, sans l'assistance de votre associé.

IV. Supposé que vous ayez l'as, la dame et trois petits atouts, l'as, la dame, le dix et le neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes dans chacune des deux autres, et que votre associé joue dans la couleur où vous avez l'as, le valet, le dix et le neuf; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos adversaires que de mettre votre associé au fait de votre jeu, ne posez que votre neuf, parce que vous engagerez par-là votre adversaire à faire atout, dès qu'il aura gagné cette carte. Aussitôt qu'il aura fait atout, faites-le à votre tour du plus fort, afin que vous soyez maître de la main; au cas que votre adversaire ait joué un atout que votre associé n'ait pas pu prendre, parce qu'il n'a point de bonne couleur à jouer, il est très-probable qu'il tombera dans celle de votre associé, supposant qu'elle doit être partagée entre lui et le sien: si cette feinte vous réussit, elle vous sera très-avantageuse; et il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V. Supposé que vous ayez l'as, le roi et trois petits atouts, avec une quatrième du roi et deux petites cartes d'une autre couleur, et une petite carte de chacune des deux

autres, et que votre adversaire joue une couleur dans laquelle votre associé porte la quatrième majeure, que celui-ci y mette le valet, et joue ensuite l'as, vous renoncerez à cette couleur, et vous en irez d'une fausse : si votre associé jouait le roi, votre adversaire à droite le couperait, par exemple, avec le valet ou le dix ; dans ce cas-là, ne le surcoupez point, parce que vous courez risque de perdre deux ou trois levées en affaiblissant votre jeu ; mais s'il jouait au contraire dans la couleur où vous avez renoncé, coupez alors et jouez la plus basse de votre séquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce soit votre associé ou votre adversaire qui l'ait : cela étant fait, jouez deux fois atout aussitôt que vous tiendrez la main, et ensuite votre forte couleur. Si vos adversaires, au lieu de vous attaquer par votre faible, jouaient atout, continuez d'en jouer deux fois à votre tour, tombez de-là dans votre couleur, et tâchez d'en rester le maître : mais cette méthode n'est que rarement employée, excepté par ceux qui n'entendent que passablement le jeu.

CHAPITRE

CHAPITRE V.

Quelques observations qu'il faut faire par rapport à certains jeux, pour s'assurer que votre associé n'a plus de la couleur que lui ou vous avez jouée.

I. EXEMPLE.

Par une couleur dont vous avez.

SUPPOSÉ que vous commenciez à jouer la dame, le dix, le neuf et deux petites cartes, de quelque couleur que ce soit, que celui qui vous suit mette le valet, et votre associé le huit; dans ce cas, puisque vous avez la dame, le dix et le neuf, c'est une marque certaine (pour peu qu'il soit Joueur) qu'il n'a plus de cette couleur : ainsi, dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouïez en conséquence, ou en le forçant à couper si vous êtes fort en atout, ou en jouant quelqu'autre couleur.

I. EXEMPLE.

Supposé que vous ayez roi, dame et dix d'une couleur; si vous jouez votre roi, et que votre associé y fournisse le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

III. EXEMPLE,

Différent des précédens.

Supposé que vous ayez roi, dame et plusieurs autres d'une couleur, et que vous commenciez à jouer par le roi; dans ce cas, votre associé, s'il n'a que l'as et une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as; car, mettons pour un moment qu'il soit fort en atout, en prenant le roi avec l'as, il se met à même de pouvoir faire atout; et dès qu'il a purgé les atouts, il retombe dans la couleur de son ami; et s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de se servir de toute la suite de sa couleur, ce que celui-ci n'aurait vraisemblablement pas pu faire, si l'autre était resté maître du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son associé n'ait point d'autres bonnes cartes que cette couleur, il ne perd rien en prenant le roi avec son as; mais s'il arrivait qu'il eût une bonne carte pour entrer dans cette couleur, il gagnera de cette façon toutes les levées. Au surplus, puisque votre associé a pris votre roi avec l'as, et qu'il a fait atout ensuite, vous devez naturellement conclure qu'il a une autre carte de cette couleur pour vous faire rentrer en jeu : ainsi, vous ne devez jeter aucune carte de la couleur, quand même vous devriez écarter un roi ou une dame.

CHAPITRE VI.

Quelques jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper et harceler vos adversaires, et indiquer votre jeu à votre associé.

I. EXEMPLE.

SUPPOSÉ que je joue l'as d'une couleur dans laquelle j'aie l'as, le roi et trois petits, et que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point, il faut bien me garder de jouer le roi ensuite; il faut que je reste maître dans la couleur, et ne dois jouer qu'une petite carte, afin d'affaiblir par-là le jeu de mon adversaire.

II. EXEMPLE.

Si l'on joue une couleur de laquelle je n'ai point, et qu'il y ait une probabilité apparente que mon associé n'en a pas non plus de meilleure, je jette une meilleure couleur, afin de tromper mes adversaires. Cependant, pour ne pas faire donner mon associé dans le panneau, en même temps je me défais de mes plus mauvaises cartes, dès que c'est à lui à jouer: cette façon réussira toujours, à moins que vous n'ayez affaire avec de trop forts Joueurs; et encore gagnera-t-on plus avec eux, qu'on ne perdra en jouant ainsi.

CHAPITRE VII.

Quelques jeux particuliers, dans lesquels on court risque de gagner trois levées, en en perdant une.

I. EXEMPLE.

QUE trèfle soit atout, que votre partie adverse ait joué du cœur, que votre associé n'en ayant point ait jeté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau et atout; et supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en atout, il faut bien se garder de le forcer: supposé que vous ayez le roi, le valet et un petit carreau, et que votre associé peut avoir la dame et cinq carreaux; dans ce cas, en vous défaisant de votre roi au premier tour, et de votre valet au second, vous pouvez faire, entre vous et votre associé, cinq levées dans cette couleur: tout comme si vous aviez un petit carreau, et que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi et le valet qui vous restent en mains, empêchent votre adversaire de faire d'autres progrès en atout; et nonobstant qu'il puisse avoir un atout de reste, en jouant un petit carreau vous le forcez, et vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

II. EXEMPLE.

Supposé que, dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix et une

petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez aisément découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que votre associé doit avoir le valet et cinq petites cartes dans cette même couleur, si vous êtes premier à jouer, il faut commencer par la dame et continuer avec votre dix. Si votre associé porte le dernier en atout, il fera de cette manière quatre levées dans cette couleur; au lieu que si vous ne jouïez qu'un petit, son valet s'en allant, et la dame vous restant au second coup qu'on joue dans cette couleur, dès que son dernier atout est forcé, la dame qui vous reste empêche qu'on ne puisse faire passer cette couleur : il est évident que cette façon de jouer vous ferait perdre trois levées dans cette donne.

III. EXEMPLE.

Il a été supposé dans les exemples précédens, que vous êtes premier à jouer, et que vous avez eu occasion par-là de vous défaire des meilleures cartes que vous portez dans la couleur forte de votre associé, dans l'intention de faire passer toutes les autres. Supposons, pour le coup, que votre associé soit premier à jouer, et que vous découvriez qu'il est fort dans une couleur, qu'il ait, par exemple, l'as, le roi et quatre petits, et que vous ayez de votre côté la dame, le dix, le neuf et une des plus basses cartes de ladite couleur; si votre associé joue l'as, vous devez y fournir le neuf; s'il

joue le roi, le dix vous tâcherez de faire passer, de cette façon-là, votre dame au troisième tour ; et puisqu'il ne vous reste qu'une petite, vous n'empêcherez point que la couleur de votre associé ne fasse tout son effet, au lieu que vous auriez perdu deux levées si vous aviez gardé votre dame et votre dix, et que le valet de vos adversaires fût tombé.

IV. EXEMPLE.

Supposé que vous trouviez dans le courant du jeu, comme dans le cas précédent, que votre associé soit fort dans une couleur, et que vous y ayez le roi, le dix et un petit ; si votre associé joue l'as, mettez-y votre dix, et au second tour votre roi : vous empêcherez par-là, suivant toute probabilité, que votre associé ne trouve d'obstacle à faire passer sa couleur.

V. EXEMPLE.

Supposé que votre associé ait l'as, le roi et quatre petites cartes dans sa couleur forte, et que vous ayez à votre tour la dame, le dix et une petite ; s'il joue son as, mettez votre dame : de cette façon, vous risquerez une levée pour en gagner quatre.

VI. EXEMPLE.

Nous supposons présentement que vous portiez cinq cartes de la forte couleur de votre associé, savoir, la dame, le dix, le neuf,

le huit et une petite, et que votre associé se trouve avec l'as, mettez votre huit ; s'il joue après cela le roi, posez le neuf ; et au troisième coup, si personne n'a plus de cette couleur, hormis vous et votre camarade, continuez à jouer votre dame, et après cela le dix ; et puisque vous n'avez plus qu'une petite, et votre associé deux, vous gagnerez par-là une levée, ce que vous n'auriez pas pu faire en jouant la plus haute, et en gardant une petite pour la jouer à votre associé.

CHAPITRE VIII.

Quelques façons de jouer particulières, lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure ; avec des avis comment il faut jouer, si on tourne une figure, ou un honneur à gauche.

I. EXEMPLE.

SUPPOSÉ qu'on ait tourné le valet à votre droite, et que vous ayez le roi, la dame et le dix ; si vous voulez gagner le valet, commencez par jouer votre roi, afin que votre associé puisse connaître par-là qu'il vous reste encore la dame et le dix ; et cela d'autant plus facilement, parce que vous ne jouez pas la dame, quoique vous soyez premier à jouer.

II. EXEMPLE.

Que le valet soit tourné comme au coup précédent ; que vous ayez l'as, la dame et le dix ; en jouant la dame, vous obtiendrez le même effet de la règle précédente.

III. EXEMPLE.

Si l'on a tourné la dame à votre droite, et si vous avez l'as, le roi et le valet ; en jouant votre roi, vous aurez le même avantage de la règle précédente.

IV. EXEMPLE.

Supposé qu'on ait tourné un honneur à votre gauche, et que vous n'en ayez point vous-même ; dans ce cas, il faut que vous fassiez atout pour faire passer cet honneur en revue : au lieu que si vous en aviez un, à moins que ce ne soit l'as, il faut bien prendre garde comment vous jouerez atout, parce que si votre associé n'avait pas un honneur, votre adversaire se rendrait maître de votre jeu.

CHAPITRE IX.

Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son Associé.

I. SUPPOSÉ que A et B soient associés ensemble ; que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte majeure et trois

petites cartes d'une autre couleur ; que A soit premier à jouer : supposons encore que les adversaires C et D n'aient chacun que cinq triomphes ; dans ce cas, A fait toutes les levées, parce qu'il est premier à jouer.

II. Supposons au contraire que C ait cinq petits atouts, avec une quinte majeure et trois petites cartes d'une autre couleur, qu'il soit premier à jouer et qu'il force A de couper : par ce moyen, A ne pourra faire que cinq levées.

Un cas qui démontre combien il est avantageux de faire la Navette (Saco).

III. Supposons que A et B soient associés, et que A porte une quatrième majeure en trèfle qui est la triomphe, une autre quatrième majeure en carreau, et l'as de pique ; et supposons en même temps que les adversaires C et D aient les cartes suivantes C quatre triomphes, huit cœurs et un pique ; D cinq triomphes et huit carreaux ; C, premier à jouer, commence par un cœur ; D le coupe et joue carreau, lequel C coupe ; et en continuant ainsi la navette, chacun de ces deux associés occupe une des quatrièmes majeures de A : que le tour étant à C à jouer, pour la neuvième levée, entre par pique, lequel D coupe : les voilà donc maîtres des neuf premières levées ; A reste avec sa quatrième majeure en atout.

Ce cas nous démontre combien il est avantageux de faire la navette, dès qu'on peut la former.

CHAPITRE X

Contenant divers cas mêlés de calculs, pour démontrer quand il faut jouer, lorsqu'on n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.

SUPPOSÉ que vous ayez quatre petits atouts, et que vous ayez une main sûre dans chacune des trois autres couleurs, et que votre associé ait renoncé atout ; il faut, dans ce cas, que les autres neuf triomphes se trouvent partagées entre vos adversaires. mettons qu'un en ait cinq et l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous serez premier ; et au cas que vous le soyez quatre fois, il est évident que vos adversaires n'auront fait que cinq levées avec neuf atouts ; au lieu que si vous leur aviez permis d'employer leurs triomphes séparément, ils auraient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple démontre combien il est presque toujours nécessaire de faire tomber deux atouts contre un.

Il y a cependant une exception à cette règle, la voici : si vous trouvez, dans le courant du jeu, que vos adversaires sont extrêmement forts dans quelque couleur particulière, et que votre associé ne puisse pas vous être d'un grand secours dans ladite couleur ; dans ce cas, il faut examiner les points que vous

avez et ceux de vos adversaires, parce que vous pourrez sauver ou gagner le jeu, en gardant un atout pour couper cette couleur.

II. Supposé que vous ayez l'as, la dame et deux petits dans une couleur; que votre adversaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas, ne mettez point la dame, parce qu'il est à parier que votre associé porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisième Joueur : si cela est ainsi, vous voyez que vous y serez le maître.

Il y a une exception à cette règle : quand vous n'êtes pas premier à jouer, alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet et une petite carte dans quelque couleur que ce soit, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a point l'as, et par conséquent 32 à 25, ou autour de 5 à 4, qu'il a l'as ou la dame; et ainsi, n'ayant qu'autour de 5 à 4 en votre faveur, et devant avoir quatre cartes dans quelqu'autre couleur, quand même le dix en serait la plus forte, jouez-la, parce qu'il est à parier que votre associé a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier Joueur. Et quand même l'as en resterait derrière votre main, il est à parier que cela se trouvera ainsi, si votre associé ne l'a point; vous ne laisserez vraisemblablement pas de faire deux levées, si votre adversaire met cette couleur sur le tapis.

IV. Supposé que vous vous apperceviez, dans le courant du jeu, qu'il vous reste, entre vous et votre associé, quatre ou cinq

atouts ; si vos adversaires n'en ont point, et que vous n'ayez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raison de juger que votre associé porte une treizième ou quelqu'autre carte gagnante ; dans ce cas, faites un petit atout afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fausse sur cette treizième, ou autre bonne carte.

CHAPITRE XI.

Quelques conseils pour mettre, lorsqu'on est dernier, le Roi, la Dame, le Valet ou le Dix, de quelque couleur que ce soit.

I. SUPPOSÉ que vous ayez le roi et une petite carte dans une couleur, et que votre adversaire à droite y joue ; s'il est habile au jeu, ne mettez point le roi, à moins que vous ne vouliez tenir la main, parce qu'un bon Joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as : il le garde pour faire passer la forte couleur, quand les triomphes sont tombées.

II. Supposé que vous ayez la dame et une petite carte d'une couleur, et que votre adversaire à droite y joue, ne posez point la dame, parce que, supposé que l'adversaire ait commencé par l'as et le valet, dans ce cas, dès qu'on retourne dans la susdite couleur, il fera une suite avec le valet ; en faisant cela il jouera beau jeu, sur-tout si son associé a joué le roi : cela vous fera à la vérité faire

votre dame ; mais en la mettant, vous l'avertissez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur, et vous l'engagerez à attaquer le jeu de votre associé par des feintes, tant qu'il sera question de cette couleur.

III. Les exemples précédens vous ont instruit quand il est à propos que vous mettiez le roi ou la dame lorsque vous êtes dernier à jouer ; il faut encore observer, qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite, que c'est en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre, si vous êtes le dernier, parce qu'il y a à parier cinq contre deux que le trois ème Joueur porte ou l'as, ou la dame. Il s'ensuit qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux ; et quoique vous pourriez quelquefois réussir en jouant de la sorte, vous en serez toujours le perdant, parce que si vous découvrez à vos adversaires que vous êtes faible dans cette couleur, ceux-ci emploîront des feintes contre votre associé, tant qu'elle durera.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi et trois petites cartes d'une couleur, et que votre adversaire à droite y joue, vous y mettrez votre as, et votre associé le valet. Au cas que vous soyez fort en atout, il faut rejouer un petit dans cette couleur, afin que votre associé le puisse couper. Voici la conséquence qui résultera de cette façon de jouer : vous restez le maître dans cette couleur par votre propre jeu, et vous faites voir en même temps à votre associé, que vous êtes fort en triomphes, et qu'il peut régler son jeu en conformité, soit en tâchant de faire la navette, soit en

vous jouant atout, s'il est fort en triomphes, ou maître dans les autres couleurs.

V. Supposé que A et B aient six points, leurs adversaires C et D sept ; qu'on ait joué neuf cartes, desquelles A et B aient gagné sept levées : supposé encore qu'on n'ait point compté d'honneurs ; dans ce cas, A et B ont gagné la levée impaire, ce qui donne une égalité à leur jeu : mettez au surplus que A soit premier à jouer, et qu'il porte les deux petits atouts qui restent, avec deux cartes rois dans les autres couleurs ; ajoutez que C et D ont les deux meilleures triomphes entr'eux, avec deux autres cartes gagnantes : on demande comment il faut jouer ce jeu ? Il y a 11 à 3 que C n'a pas les deux triomphes, et pareillement 11 à 3 que D ne les a pas ; la chance est autant en faveur de A qu'il peut gagner la somme qu'on joue : ainsi, il est de son intérêt de faire atout. Car, par exemple, si la mise est de liv. 70, A la tirera si cette façon lui réussit ; au lieu que s'il joue dans la méthode ordinaire, s'il force C ou D à faire atout, les premiers ayant déjà gagné la levée impaire, et étant sûrs de gagner les deux autres, son jeu se comptera neuf à sept ce qui est autour de trois à deux ; et par conséquent la part de A dans les liv. 70 ne montera qu'à liv. 42, il n'aura qu'un bénéfice de liv. 7 ; au lieu que, dans l'autre cas, dans la supposition que A et B ont une prétention de 2 à 3 sur la mise, en jouant atout, il se procure un droit de liv. 55 sur les liv. 70.

Dès qu'on voudra faire exactement attention au cas que nous venons d'expliquer, on pourra l'appliquer, par la même fin, dans d'autres circonstances dans lesquelles un jeu peut se trouver.

CHAPITRE XII.

Quelques avis comment il faut jouer, si l'adversaire à droite a tourné un as, un roi, une dame, etc.

I. SUPPOSÉ qu'on ait tourné l'as à votre droite, et que vous n'ayez que le dix et le neuf de triomphe, avec l'as, le roi et la dame d'une autre couleur, et huit fausses cartes : comment faut-il jouer ce jeu-là? Commencez avec l'as de la couleur dont vous avez l'as, le roi et la dame ; cela servira d'avis à votre associé, que vous êtes maître dans cette couleur ; jouez ensuite le dix d'atout, parce qu'il y a cinq contre deux que votre associé porte le roi, la dame ou le valet de triomphe ; et quoiqu'il y ait à parier autour de sept contre deux que votre associé ne porte pas deux honneurs, il se pourrait pourtant qu'il les ait, et que ce seraient le roi et le valet : dans ce cas-là, comme votre associé laissera passer votre dix de triomphe, et que c'est treize contre douze à parier que le dernier Joueur ne porte point la dame d'atout, supposant que votre associé ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tiendra la main,

entrera dans votre couleur forte : dès que vous tiendrez à votre tour la levée, il faut que vous jouïez le neuf d'atout, parce que vous mettez par-là votre associé à même de couper à coup sûr la dame, s'il se trouve derrière elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre vous peut devenir peu avantageux à vos adversaires, si vous savez bien appliquer cette règle.

II. Si votre adversaire à droite tourne le roi ou la dame, vous pouvez gouverner votre jeu de la même façon; mais il faut toujours faire une grande différence par rapport à la capacité de votre associé, parce qu'un bon Joueur sait tirer parti d'un tel jeu, au lieu qu'un mauvais n'en tire jamais, ou du moins très-rarement.

III. Supposé que votre adversaire à droite entre par le roi d'atout, et que vous en ayez l'as et quatre petits, accompagnés d'une bonne couleur; dans ce cas, c'est votre jeu de laisser passer le roi, quand même il aurait roi, dame et valet et un autre : s'il n'est pas un des plus habiles, il jouera le petit, dans la pensée que son associé porte l'as; s'il le fait, il faut le laisser passer, parce qu'il est également à parier que votre associé a une meilleure triomphe que le dernier Joueur : cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raisons pour avoir joué ainsi; et en conséquence, s'il lui reste un troisième atout, il le jouera, sinon ce sera sa meilleure couleur.

Cas critique pour gagner la levée impaire.

IV. Supposé que A et B jouent contre C et D, et de plus que le jeu soit à neuf, et tous les atouts dehors; A, dernier à jouer, porte l'as et quatre petits d'une couleur, et une treizième carte restante; B n'a que deux petites cartes de la couleur de A; C porte la dame et deux autres petites cartes de cette couleur; D le roi, le valet et une petite; A et B ont gagné de trois levées, C et D quatre: ainsi, il s'ensuit de-là que A doit gagner quatre levées des six cartes qui lui restent, s'il veut gagner la partie. C joue cette couleur, et D y met le roi; A lui donne cette levée, D retourne de la même couleur, A laisse passer sa carte, et C met sa dame; de sorte que C et D ont gagné six levées, et C croyant que son associé porte l'as de ladite couleur y retourne: cela fait gagner à A les quatre dernières levées, et par conséquent la partie.

V. Supposé que vous ayez le roi et cinq petites triomphes, et que votre adversaire à droite joue la dame; dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il est à parier que votre associé porte l'as; et supposé que votre adversaire eût la dame, le valet, le dix, et une petite triomphe, il est à parier que l'as se trouve seul, soit chez votre adversaire, soit chez votre associé. Quoi qu'il en soit, vous joueriez fort mal en mettant le roi. Mais si l'on entrait par la dame d'atout, et que vous eussiez par hasard le roi avec deux ou trois triomphes, c'est alors qu'il faudrait le mettre;

parce que c'est jouer comme il faut, que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un seul petit atout : alors, si votre associé avait le valet de triomphe, et que votre adversaire à gauche tînt l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.

CHAPITRE XIII.

Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.

I. SUPPOSÉ qu'on ait tourné le dix à votre droite, et que vous ayez le roi, le valet, le neuf, et deux petits atouts, avec huit autres fausses cartes, et que ce soit votre jeu d'entrer par atout ; dans ce cas, commencez par le valet, afin d'empêcher que le dix ne fasse sa levée ; et quoiqu'il y ait autour de cinq à quatre, que votre associé porte un honneur, encore que cela manquerait, en faisant une feinte du neuf au retour en atout que votre associé vous fera, vous avez le dix à votre disposition.

II. Si le neuf tourne à votre droite, et que vous ayez le valet, le dix, le huit, et deux petits atouts ; en jouant le valet, vous parvenez au même but proposé dans le cas précédent.

III. Il faut que vous fassiez une grande différence entre une couleur dans laquelle votre ami vous fait entrer de son propre choix, et entre une dans laquelle il est forcé

lui-même de jouer : dans le premier cas, il est à présumer qu'il joue sa meilleure couleur ; et s'il voit que vous n'en avez point, que vous n'êtes pas fort en triomphes, et qu'il n'ose par conséquent point vous forcer, il jouera une autre couleur dans laquelle il se trouvera passablement pourvu, et vous apprendra par ce changement qu'il est faible en atout ; au lieu que s'il continue à jouer dans celle de sa première levée, pour peu que vous le connaissiez bon Joueur, vous devez conclure qu'il est fort triomphes, et qu'il demande que vous jouïez en conséquence.

IV. Il n'y a rien de si pernicieux au jeu de Whist, que de changer souvent de couleur, parce qu'on court le risque, dans chaque nouvelle couleur, de faire tenir la main aux adversaires : c'est pourquoi si vous jouez dans une couleur où vous avez la dame, le dix et trois petits, et que votre ami y mette seulement le neuf; au cas que vous soyez faible en atout, et que vous n'ayez point d'autre bonne couleur à mettre sur le tapis, il ne vous reste rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur, en jouant la dame; vous laissez par-là au choix de votre ami s'il la veut couper ou non, au cas qu'il n'en ait plus : mais s'il arrivait qu'étant revenu premier à jouer, vous eussiez la dame ou le valet d'une autre couleur avec une carte, il vaudrait mieux de commencer par la dame ou le valet d'une de ces couleurs, parce qu'il y a cinq contre deux que votre ami porte au moins un bon neuf dans l'une des deux.

V. Si vous avez l'as, le roi et une petite

carte d'une couleur, accompagnée de triomphes; au cas que votre adversaire à droite entre en jeu par la même couleur, laissez passer sa carte, parce qu'il est à parier que votre ami porte une meilleure dans ladite couleur que le troisième Joueur: si cela est ainsi, vous gagnerez par-là la levée; sinon, ayant quatre triomphes, vous ne courez aucun risque de la perdre, parce que, quand même on ferait atout, il est à présumer que vous aurez le dernier.

CHAPITRE XIV.

Avertissement qu'il ne faut point se défaire des premières cartes dans la couleur forte de son adversaire, etc.

I. Au cas que vous soyez faible en atout, et qu'il ne paraisse pas que votre ami en soit bien pourvu, il faut bien prendre garde comment vous vous défaites des principales cartes de la couleur forte de votre adversaire; car en supposant que votre adversaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame, et un seul petit; au cas qu'il entre par l'as de la même couleur, si vous jouez la dame, vous donnez à votre ami un indice infaillible que vous avez encore le roi: quand votre ami y aurait renoncé, ne mettez point votre roi; parce que celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou son ami, porte le

dernier atout vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II. Supposé que votre ami porte encore dix cartes, et que vous jugiez qu'elles ne sont que d'une seule couleur, ou des triomphes; mettez encore que vous avez le roi, le dix, et une petite de la couleur forte, avec la dame et deux petites triomphes: dans ce cas, il faut que vous lui supposiez cinq cartes dans chaque couleur, et jouer par conséquent le roi de la couleur forte; si vous gagnez cette levée, vous ne sauriez mieux continuer qu'en jouant votre dame d'atout; si cela vous réussit aussi, continuez vos triomphes. On peut se servir de cette façon, à quel point que la partie se puisse trouver, à moins qu'elle ne soit de 4 à 9.

III. Il faut se ressouvenir quelle carte a été tournée. Il est si important à celui qui donne et à son ami, de savoir et de se rappeler laquelle c'est, que nous croyons nécessaire d'observer, que celui qui donne devrait toujours placer la carte tournée de façon qu'il soit sûr de la trouver quand il en aura besoin; car, supposé que ce ne soit qu'un 5, et que celui qui donne en ait deux de plus, par exemple, le 6 et le 9; au cas que son associé fasse atout de l'as et du roi, il faut qu'il y mette son 6 et son 9, parce que son associé portant, par exemple, l'as, le roi et quatre petites triomphes, se ressouviendra que le 5, qui est le seul restant, se trouve dans la main de son ami, et fera par ce moyen bien des levées.

IV. Que votre adversaire à droite joue dans

une couleur dans laquelle vous portez le dix et deux petits; que le troisième Joueur joue le valet, et que votre ami le prenne avec le roi; si celui de votre droite rejoue la même couleur, et cela par un petit, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là l'as de votre ami, lequel il pourra faire valoir, si celui à la droite joue la dame : cette façon de manœuvrer ne manque presque jamais.

V. Supposé que vous ayez la meilleure triomphe, que l'adversaire A n'ait plus qu'un atout, et qu'il vous semble que l'autre adversaire B porte une couleur forte; dans ce cas, en permettant même à A de faire sa triomphe, si vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adversaire B ne puisse jouer sa couleur forte; au lieu que si vous aviez pris l'atout de A, cela ne vous aurait fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouvez en faire probablement trois ou quatre en employant cette méthode.

Les cas suivans arrivent très-souvent.

Qu'il vous reste deux triomphes, tandis que vos adversaires n'en ont qu'une; si vous vous appercevez alors que votre ami porte une forte couleur, ne manquez absolument point de faire atout, quand même vous n'auriez que le plus petit de tous, parce qu'en les ôtant à vos adversaires, vous faites circuler la couleur forte de votre ami.

Supposez que vous ayez trois triomphes lorsque personne n'en a plus, et qu'il vous reste encore quatre cartes d'une certaine cou-

leur ; jouez atout, parce que vous indiquez par-là à votre ami que vous les avez tous, et vous fournissez par-là occasion à vos adversaires de jeter une carte de la couleur qui vous reste par ce moyen, supposé qu'on ait déjà joué une fois ladite couleur, il en est tombé quatre, lesquelles, avec celle qu'on a jetée, font cinq ; les quatre que vous y avez jointes sont neuf ; il n'en reste donc que quatre entre les trois Joueurs ; et comme il est à parier que votre ami peut aussi bien porter la meilleure que le dernier Joueur, il s'ensuit que vous avez une chance égale de pouvoir faire trois levées : ce qui ne serait vraisemblablement pas arrivé, si vous aviez joué autrement.

Supposé que vous ayez cinq atouts et six petites cartes d'une autre couleur, et que vous soyez premier au jeu ; vous ne sauriez mieux faire que de commencer par la couleur où vous en avez six, parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adversaires feront vraisemblablement atout, et joueront par-là votre propre jeu ; au lieu que si vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auraient forcé et dérangé votre jeu.

CHAPITRE XV.

Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donnée à la réquisition de ceux qui avaient acheté ce Traité en manuscrit.

I. En fait d'atout, il faut toujours jouer les plus hautes de vos séquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi et la dame : dans ce dernier cas jouez la plus basse, afin d'instruire votre ami de la situation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne sont point triomphes, si vous avez une séquence composée de roi, dame, valet, et deux petites, le meilleur parti sera de commencer par le valet, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, parce que, en faisant tomber l'as, vous faites circuler la couleur.

III. Et au cas que vous soyez fort en triomphes, si vous avez une séquence de dame, valet et dix, et deux petits, dans quelque couleur que ce soit, il faut jouer la plus haute de votre séquence, parce que, soit qu'un des adversaires coupe cette couleur au second coup, n'importe, vous trouvant fort en triomphes, vous faites tomber les leurs, et réussirez à faire le reste de cette couleur.

On peut observer la même méthode lorsqu'on a une séquence de valet, dix, neuf, et deux petites d'une couleur.

IV. Si vous avez une séquence de roi, dame,

dame, valet et deux petits d'une couleur, jouez votre roi, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, et faites-en de même dans toutes les autres séquences inférieures, pourvu qu'elles soient de quatre cartes.

V. Mais si vous vous trouviez par hasard faible en triomphes, il faudrait commencer par la plus basse de la séquence, au cas qu'elle soit composée de cinq cartes; car supposé que votre associé porte l'as de ladite couleur, vous le lui faites faire: et quelle différence y a-t-il que vous fassiez la levée, ou que votre ami la fasse? Car si vous avez l'as et quatre petits d'une couleur, et si vous vous trouvez faible en atout, dès qu'on y joue, vous ne sauriez mieux faire que de mettre votre as: si vous êtes au contraire fort en triomphes, vous pouvez jouer comme bon vous semble; mais il faut jouer tout à rebours dès que vous ne l'êtes point.

VI. Expliquons à présent ce que nous entendons par fort ou faible en triomphes.

Si vous avez as, roi et trois petits.
Roi, dame et trois petits.
Dame, valet et trois petits.
Dame, dix et trois petits.
Valet, dix et trois petits.
Dame et quatre petits.
Valet et quatre petits.

Dans toutes ces différentes positions, vous êtes très-fort en triomphes; ainsi en jouant suivant les règles indiquées, vous êtes certainement assuré d'être maître en atout.

Si vous n'avez que deux ou trois petites triomphes, vous êtes faible.

VII. Quelles sortes de triomphes peuvent vous autoriser à forcer votre ami à jouer atout ?

L'as et trois petits.
Le roi et trois petits.
La dame et trois petits.
Le valet et trois petits.

VIII. Si par hasard vous et votre adversaire avez forcé votre ami (quand même vous seriez faible en triomphes) ; s'il a été premier à jouer, et s'il ne juge pas à propos de faire atout, forcez-le à le faire aussi souvent que vous serez premier à jouer, à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par hasard vous n'aviez que deux ou trois petites triomphes, que votre adversaire joue une couleur à laquelle vous avez renoncé, coupez-la, cela apprendra à votre ami que vous êtes faible en triomphes.

X. Supposé que vous ayez l'as, le valet et un petit atout, et que votre ami vous en joue, portant, par exemple, le roi et trois petits, il faut mettre l'as ou le valet. Supposé encore que votre adversaire à droite ait trois triomphes, et celui à gauche un pareil nombre ; dans ce cas, en faisant une feinte avec votre valet, et en jouant votre as, si la dame se trouve à votre droite, vous gagnerez la levée ; mais si elle est à gauche, que vous jouïez l'as, et ensuite

le valet, et que vous permissiez par-là à l'adversaire à gauche d'employer sa dame, et c'est ce qu'il doit nécessairement faire, il y a au-delà de deux à un à parier qu'un des adversaires porte le dix, et par conséquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la sorte.

XI. Si votre associé premier à jouer a commencé par l'as de triomphe, et que vous ayez, par exemple, le roi, le valet et un petit, en mettant le valet, et en faisant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la règle précédente prescrit.

Vous pouvez aussi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, si vous avez roi, dame et deux, ou trois petites cartes dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, étant à parier 9 à 4 que votre ami a un honneur dans cette couleur; mais si vous êtes faible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adversaire à droite, premier à jouer, joue dans une couleur où vous avez roi, dame et deux ou trois cartes, laissez passer sa carte, parce qu'il est également à parier que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisième Joueur; et quand même cela ne serait pas, vous ne devez pas craindre de ne pas tirer parti de votre couleur, puisque vous êtes fort en triomphes.

XIV. Si votre adversaire à droite joue dans une couleur de laquelle vous portez le roi, la dame et un petit, que cette couleur soit

triomphe ou non, mettez toujours la dame : de même si vous avez la dame, le valet, et une petite carte, mettez le valet ; et si vous portez le valet, le dix et un petit, mettez le dix, parce qu'en jouant la seconde de vos meilleures cartes, vous faites espérer par-là à votre ami, que vous avez encore des plus fortes dans cette couleur ; il pourra juger, au moyen des calculs joints à ce Traité, quelle est la chance pour ou contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le roi et deux petits dans quelque couleur que ce soit, et que vous soyez en même temps fort en triomphes ; s'il arrive que votre adversaire à droite entre dans cette couleur, laissez passer sa carte, parce que la gageure est égale que votre ami a une meilleure carte dans cette couleur que le troisième Joueur : si cela est, vous gagnerez une levée en jouant de cette façon ; sinon, étant fort en triomphes, vous ferez infailliblement votre as et votre roi.

XVI. Si vous aviez l'as, le neuf, le huit et une petite de triomphe, et que votre ami joue le dix, laissez-le passer, parce que vous êtes sûr de faire deux levées, à moins qu'il n'y ait deux honneurs derrière la main. Jouez tout de même que si vous aviez le roi, le neuf, le huit, et une petite triomphe.

XVII. Si vous voulez faire donner vos adversaires dans le panneau, voici comment il faudra s'y prendre. Si l'adversaire à droite entre dans une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi et la dame, ou l'as, le roi et le valet, mettez l'as, parce que cela encouragera votre adversaire d'y re-

tourner : nonobstant que vous attrapez votre ami par cette façon de jouer, vous ne laissez pas que de tromper vos adversaires en même temps, ce qui est d'une très-grande conséquence dans le cas présent : voici ce qui en résulte : si vous aviez mis la plus basse carte de la tierce majeure, ou le valet de l'autre couleur, vous auriez mis votre adversaire à droite en état de découvrir combien vous aviez de supériorité sur lui dans cette couleur, et il en aurait immanquablement changé.

XVIII. Supposé que vous ayez l'as, le dix et une petite dans une couleur, et l'as, le neuf et une petite dans une autre ; par laquelle des deux devez-vous entrer en jeu ? Réponse par celle où vous avez l'as, le neuf et une petite ; par la raison que la gageure est égale, que votre associé porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu : sinon supposons pour un moment que votre adversaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur dont vous avez l'as, le dix et un petit ; dans ce cas, il est à parier que votre ami porte une meilleure carte que le troisième Joueur : si cela est ainsi, dès qu'on retourne dans cette couleur, vous avez la dernière, qui vous fait tenir le jeu, et vous donne par conséquent la chance de faire trois levées dans ladite couleur.

Un cas qui démontre comment on peut se procurer la dernière carte.

XIX. Supposons que A et B jouent ensemble une partie de Whist ; disons encore que A

porte l'as, la dame, le dix, le huit et le quatre de trèfle ; ce qui lui fera faire six levées sûres.

Supposons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique ; cela lui fera encore six levées sûres de plus : nous posons ceci en fait, sur la maxime que B porte toujours la dernière carte de ces deux couleurs.

Supposons que B ait le même jeu en cœur et en carreau, que A porte en pique et en trèfle, et que A ait la dernière carte en cœur et en carreau, cela fera douze levées sûres, si A est toujours premier à jouer.

Le cas précédent démontre que les deux jeux sont exactement égaux : ainsi, si l'un ou l'autre nomme ses atouts quand il est premier à jouer, il ne gagnera que treize levées.

Mais si l'un nomme les triomphes et que l'autre soit premier à jouer, celui qui nomme ses triomphes doit gagner quatorze levées.

Ceux qui veulent parvenir à jouer ce jeu dans la dernière perfection, ne doivent point se contenter de savoir à fond les calculs contenus dans ce Traité, et de pouvoir juger de tous les cas tant généraux que particuliers qui pourront arriver ; mais il faut aussi qu'ils observent exactement toutes les cartes qu'on jette, et quand on les jette, si c'est leur ami ou leur adversaire : quiconque observera scrupuleusement cet avis, deviendra sûrement un habile Joueur.

CHAPITRE XVI.

Addition de quelques cas.

I. LORSQU'IL vous paraît que les adversaires ont encore trois ou quatre triomphes, et que, ni vous, ni votre ami, n'en avez point, ne vous avisez jamais de le forcer à couper et à se défaire d'une fausse carte, mais cherchez plutôt la couleur de votre ami, si vous n'en avez point du tout; vous empêcherez par-là que les autres ne fassent leurs atouts séparément.

II. Supposé que A et B soient associés contre C et D, et qu'on ait déjà joué neuf cartes, que huit triomphes soient tombées; mettez de plus, qu'il n'en reste plus qu'une seule à A, et que son ami B ait l'as et la dame d'atout, et que les adversaires C et D aient entr'eux deux le roi et le valet de triomphe; que A joue son petit atout, que C y mette le valet, faut-il que B le prenne de l'as ou de la dame?

B doit prendre le valet avec l'as, parce que D ayant encore quatre cartes, et C seulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B, que le roi se trouve chez D: si nous réduisons le nombre de quatre cartes dans une main à trois, la chance sera de trois à deux; et si nous réduisons le nombre de trois cartes dans une main à deux, la chance est de deux à un,

que B gagnera une levée en mettant son as de triomphe : en observant cette règle, on pourra la faire valoir dans toutes les autres couleurs.

III. Supposé que vous ayez la troisième triomphe, et la troisième carte d'une couleur avec une fausse, et supposé encore qu'il ne vous reste plus que trois cartes, on demande laquelle de ces cartes vous devez jouer ? Il faut que ce soit la fausse, parce que si vous jouez votre troisième carte la première, vos adversaires sachant que vous avez le dernier atout, ne laisseraient point passer votre fausse, et vous joueriez par conséquent dans la proportion de deux à un contre vous-même.

IV. Supposé que vous ayez l'as, le roi et trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, et supposons encore qu'il vous paraisse que votre ami tient le dernier atout ; comment faut-il faire pour tirer tout le parti imaginable de votre jeu ? Il faut que vous commenciez par une petite carte de votre couleur, parce qu'il est à parier que votre ami se trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer ne porte. Cela étant, et s'il n'y avait que trois cartes dans la main de chacun des Joueurs, il s'ensuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur ; au lieu que si vous jouez l'as ou le roi de cette couleur, il y a deux à un à parier que votre ami n'a point la dame, et par conséquent en jouant l'as et le roi, c'est deux à un que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On peut se servir de cette méthode au cas que tous les atouts soient joués, pourvu qu'on ait de

bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en question. Il faut encore observer qu'en jouant ainsi, vous réduisez la chance, qui était de deux à un contre vous, sur un pied d'égalité, et que vous pouvez probablement gagner trois levées par-là.

V. Si vous souhaitez que vos adversaires fassent atout, et que votre ami vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as, le valet, le dix, le neuf et le huit, ou le roi, le valet, le dix, le neuf et le huit, il faut que vous jouïez le huit de chaque couleur; cela engagera probablement l'adversaire de jouer atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

VI. Supposé que vous ayez une quatrième majeure dans quelque couleur que ce soit, avec une ou deux de plus dans la même couleur, et qu'il soit nécessaire que vous fassiez connaître à votre ami que vous êtes maître dans ladite couleur; jetez votre as sur la première couleur où vous aurez renoncé, afin de lui dissiper ses doutes; parce que la chance est en votre faveur, que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la même couleur. Vous pouvez vous servir de la même méthode, si vous avez une quatrième au roi vous pouvez jeter votre roi, pourvu que l'as soit joué; de même, si vous avez une quatrième à la dame, dès que l'as et le roi ne se trouvent plus au jeu, vous pouvez jeter votre dame; tout ceci met votre ami au fait de votre jeu; et vous pouvez appliquer la même règle à toutes

les séquences inférieures, pourvu que vous ayez en main la meilleure carte de celles qui les composent.

VII. Rien n'est si commun que de voir des gens qui n'ont qu'une médiocre connaissance du jeu, quand on a tourné le roi à leur gauche, et qu'ils n'ont que la dame et un seul petit atout ; il n'est rien de si commun, dis-je, que de les voir faire atout de la dame, dans l'espérance que leur ami pourra prendre le roi, si on le met, sans réfléchir qu'il y a deux à un à parier que leur ami n'a point l'as, et que supposant qu'il l'eût, ils ne sentent pas qu'ils risquent deux honneurs contre un, et affaiblissent par conséquent leur jeu ; il n'y a que la nécessité de faire atout qui devrait les engager à jouer ainsi.

Cas qui arrive très-souvent.

VIII. A et B sont associés contre C et D ; tous les atouts sont sortis, à l'exception d'un seul que C ou D doivent avoir ; A porte trois ou quatre cartes gagnantes d'une couleur qu'on a déjà jouée, avec un as et une petite d'une autre : on demande si A fera mieux de jeter une de ses cartes gagnantes, ou une petite de la couleur où il a l'as. Il fera beaucoup mieux de jeter une de ses cartes gagnantes, parce que, si son adversaire à droite joue dans la couleur de son as, il dépendra de lui de laisser passer sa carte ; et en faisant cela, son associé B a une chance égale d'avoir une meilleure carte dans cette couleur, que le troisième

Joueur : si cela est ainsi, et qu'il ait une carte haute à jouer, ou une dans la couleur de son ami, afin de forcer par-là le dernier atout, l'as qui lui reste fait entrer les cartes gagnantes ; au lieu que si A eût jeté la petite de son as, et que l'adversaire à droite eût joué de cette couleur, il aurait été obligé de mettre son as, et aurait par conséquent perdu par-là trois levées.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, et qu'il soit très-probable que l'adversaire à droite porte encore trois triomphes, savoir, le meilleur et deux petits ; supposé encore que vous n'en ayez que deux, et que votre ami n'en ait point du tout, et au surplus que l'adversaire à droite joue une treizième ou quelqu'autre carte gagnante ; dans ce cas, laissez-la passer, vous gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connaître votre jeu à votre ami, voici comment il faudra s'y prendre : supposons que vous ayez une quatrième majeure en atout, ou quatre des meilleures triomphes, si vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'as d'atout, et jouez le valet, ou prenez-la avec la meilleure des quatre triomphes, et jouez la plus basse ; par-là vous ferez connaître votre jeu à votre ami cette découverte peut devenir un moyen de faire plusieurs levées. Vous pouvez employer cette règle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre ami vous demande si vous avez huit points, avant qu'il soit temps de le pouvoir faire ; jouez-lui atout, n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup, que

vous soyez fort en couleur ou non ; puisqu'il vous demande cela avant qu'il soit obligé de le faire, c'est une marque qu'il est fort en triomphes.

XII. Supposé que votre adversaire à droite tourne la dame de trèfle, et qu'il en joue le valet lorsqu'il est premier en carte, et supposé que vous ayez l'as, le dix et un autre trèfle, ou le roi, le dix et un petit ; faut-il que vous coupiez son valet, ou vaut-il mieux le laisser passer ? Il ne faut point le prendre, parce qu'il est à parier qu'en jouant le valet, puisque vous n'avez point le roi, votre ami l'a ; il est de même à parier, que quand il joue le valet de trèfle, votredit ami en a l'as, dès que vous ne le portez point : donc vous gagnez une levée en le laissant passer ; ce qui n'aurait pas pu se faire, si vous aviez mis, ou le roi, ou l'as de trèfle.

Cas où l'on peut faire la vole.

XIII. Supposons que A et B soient associés contre C et D, et disons que c'est à D à donner, que A porte le roi, le valet, le neuf et le sept de trèfle, qui sont triomphes, une quatrième majeure en carreau, une tierce majeure en cœur, et l'as et le roi de pique.

Supposons que B porte neuf carreaux, deux piques, deux cœurs.

Encore, que D ait l'as, la dame, le dix et le huit d'atout, avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes et huit cœurs.

A doit jouer atout que D prendra ; D

jouera pique que son ami C coupera ; C jouera atout, que son ami D prendra ; D entrera par pique, que C coupera ; C jouera atout, que D prendra ; et D ayant la meilleure triomphe, doit la jouer : cela étant fait, D ayant sept piques en main, les gagne, et fait par-là la vole.

CHAPITRE XVII.

Addition de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la première édition.

I. Si votre ami commence à jouer par le roi d'une couleur dans laquelle vous avez renonce, laissez-le passer et défaites-vous d'une fausse carte, à moins que l'adversaire à droite n'ait mis l'as ; parce que, en faisant cela, vous faites circuler la couleur de votre associé.

II. Supposé que votre ami entre en jeu par la dame d'une couleur, et que l'adversaire à droite prenne de l'as, et qu'il y rejoue ; au cas que vous n'en ayez point, gardez-vous bien de couper sa carte, mais défaites-vous d'une fausse, parce que vous ferez passer, par ce moyen, la couleur de votre ami : il en faut cependant excepter le cas où vous jouez pour la levée impaire, puisque vous pouvez couper alors, sur-tout si vous vous trouvez faible en triomphes.

III. Supposé que vous ayez l'as, le roi, et une petite carte d'une couleur, et que votre adversaire à droite y joue ; supposé de plus que vous ayez quatre petites triom-

phes et point d'autres bonnes couleurs à jouer ; posez encore que votre adversaire à droite entre par le neuf ou quelqu'autre basse carte ; dans ce cas, prenez de l'as, et retournez dans la même couleur par une petite ; votre adversaire jugera par-là que le roi est derrière sa main, et ne mettra par conséquent point sa dame, s'il la porte ; cela vous procurera une probabilité de faire cette levée, et instruira en même temps votre ami de la situation de votre jeu.

IV. Si votre ami vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous pouvez juger par-là qu'il est fort en triomphes, à moins que votre jeu ne soit marqué de quatre à neuf ; ainsi, dès que vous êtes fort en triomphes, jouez-les.

V. Supposé qu'en ayant huit points vous appeliez votre ami, et que celui-ci n'ait point d'honneurs, tandis que vous avez, par exemple, le roi, la dame et le dix ; ou le roi, le valet et le dix ; ou la dame, le valet et le dix de triomphe : si l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montre à votre ami qu'il vous reste deux honneurs, et il peut régler son jeu en conséquence.

VI. Supposé que votre adversaire à droite appelle lorsqu'il a huit points, et que son ami ne porte aucun honneur ; que vous, au contraire, ayez le roi, le neuf, et une petite triomphe ; ou la dame, le neuf et le petit ; si votre ami joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il est à parier, autour de deux à un, que le dix ne se trouve pas

derrière votre main ; ainsi, en jouant le neuf, vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par hasard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi, et deux ou trois de plus ; si vous voyez, en jouant votre as, que votre ami y mette le dix ou le valet, et que vous ayez une carte seule dans quelqu'autre couleur, ou seulement deux ou trois petites triomphes ; dans ce cas-là (et pas autrement), jouez votre carte seule afin d'établir une navette ; voici ce qui en résultera : en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à votre ami d'y avoir une meilleure carte que le dernier Joueur ; au lieu que s'il vous avait invité à jouer dans ladite couleur, laquelle aurait vraisemblablement été la sienne forte, vos adversaires auraient certainement découvert que vous avez l'intention de former la navette, et auraient par conséquent fait atout, pour vous empêcher de faire tous vos petits ; mais puisque vous jouez ainsi, votre ami peut aisément sentir la raison pour laquelle vous changez de couleur, et régler son jeu en conformité.

VIII. Supposé que vous ayez l'as et le deux de triomphe, et que vous soyez fort dans les trois autres couleurs ; si vous êtes premier à jouer, jouez votre as, et ensuite le deux d'atout, afin de faire tenir la levée à votre ami, et de faire tomber deux triomphes contre une : quand même le dernier Joueur gagnerait cette levée, s'il joue une couleur dans laquelle vous portez l'as, le roi et deux ou trois autres, laissez passer sa

carte, parce que la gageure est égale que votre ami y possède une meilleure que le troisième Joueur ; cela étant, il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre une : quand vous serez premier à jouer, il faudra tâcher de forcer une des deux restantes, au cas qu'on en ait déjà joué deux, et vous avez encore la chance en votre faveur que votre ami en tient une.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes, et que vous ayez le roi, le dix, et une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis ; supposez de plus que vous ayez gagné six levées, et que votre ami entre dans ladite couleur, et que personne n'ait ou un atout ou une onzième carte ; dans ce cas, ne jouez point votre roi, à moins que votre adversaire à droite n'entre par une si haute que vous soyez obligé de vous en servir, parce que vous pourrez le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur : cela vous vaudra la levée impaire, qui fait une différence de deux. Si par hasard on avait joué neuf cartes dans une pareille circonstance, il faudra observer la même règle : il faut au surplus se servir toujours de la même méthode, à moins que le gain de deux levées ne vous donne une chance, ou de sauver la partie double, ou de gagner le jeu.

X. Supposé que A et B jouent contre C et D, et que B ait les deux dernières triomphes, et la dame, le valet et le neuf d'une autre couleur ; supposons encore que A n'ait ni l'as, ni le roi ou le dix de cette même

couleur, et qu'il doive y jouer : on demande quelle carte B doit jouer pour se procurer une probabilité des plus parfaites, d'y pouvoir faire une levée ? C doit jouer le neuf de cette couleur, parce qu'il n'y a que cinq à quatre contre lui, que son adversaire à gauche tient le dix ; et quand il jouerait ou la dame ou le valet, il y a autour de trois à un que l'as ou le roi se trouvent dans le jeu de sondit adversaire ; ainsi il réduit la chance de trois à un contre lui, seulement à celle de cinq à quatre.

XI. Varions le cas précédent, et mettons le roi, le valet et le neuf d'une couleur dans la main de B, dans la supposition que A n'a ni l'as, ni la dame ou le dix : si A est le premier à jouer dans cette couleur, l'égalité est parfaite si B joue, ou le roi, ou la dame, ou le dix.

XII. Supposé que vous ayez l'as, le roi et trois ou quatre petites cartes d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, et qu'il vous semble que votre ami porte le dernier atout ; si vous êtes premier à jouer, jouez une de vos petites cartes, parce que la gageure est égale que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le dernier Joueur ; si cela est ainsi, la probabilité est pour vous que vous ferez cinq ou six levées dans cette couleur ; au lieu que si vous jouïez l'as ou le roi, il y a deux contre un que votre ami n'a point la dame, et par conséquent deux contre un que vous ne feriez que deux levées ; vous risqueriez de perdre trois ou quatre levées de cette façon dans cette seule donne, pour en gagner une.

XIII. Supposé que votre ami entre en jeu

par une couleur dont il a l'as, la dame, le valet, accompagnés de plusieurs autres; qu'il commence par l'as, et qu'il continue avec la dame au cas que vous en auriez le roi et deux petits, prenez sa carte du roi, et, supposé que vous soyez fort en triomphes, en faisant tomber celles des autres, et en ayant une petite de la couleur forte de votre ami, vous la faites circuler, et gagnerez par-là nombre de levées.

CHAPITRE XVIII.

Dictionnaire du Jeu de Whist, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes et et par réponses.

1. COMMENT faut-il jouer en triomphe, afin d'en tirer tout l'avantage possible?

R. Parcourez le Traité du Whist, Chap. I, cas 2 et suivans, Chap. II.

2. Comment faut-il jouer les séquences en atout?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3. Comment faut-il jouer les séquences quand elles ne sont point en triomphes?

R. Si elles sont composées de cinq cartes, il faut commencer par la plus basse, et par la plus haute si elles ne sont que de trois ou quatre.

4. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte les séquences ?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, et qu'elles font tenir la main dans d'autres.

5. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est faible en triomphes.

6. Quand faut-il d'abord ne pas faire des levées ?

R. Lorsqu'on est fort en triomphes.

7. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Dès qu'on en a trois de la même couleur, à l'exception cependant des triomphes.

8. Quels sont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Il ne faut point jouer quand on en a quatre ou plus, dans une autre couleur, parce que l'as vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin, et vous la faites faire dès que les atouts sont tombés.

9. Quand on tourne une carte de conséquence, soit à droite, soit à gauche, comment faut-il jouer ?

R. Voyez Chap. XI, cas 1 ; Chap. XIII, cas 2.

10. Pourquoi faut-il que vous jouïez toujours suivant les points que vous avez marqués, ou en vous réglant sur ceux de vos adversaires ?

R. Voyez Chap. I, cas 6, et les rapports qu'il faut examiner.

11. Comment peut-on savoir que notre ami n'a plus de la couleur dans laquelle on joue ?

R. Voyez Chap. V, cas 1, 2, 3.

12. Raison pour mettre le roi, la dame, le dix, et pour ne les pas mettre quand on est second à jouer. — Voyez Chap. XI, cas 1, 2, 3.

13. Pourquoi faut-il jouer la dame, le valet, le dix d'une couleur, quand on la joue pour la seconde fois, et qu'on n'en a que trois ? — Voyez Chap. XIV, cas 4.

14. Quand faut-il surcouper ou ne point surcouper votre adversaire ?

R. Il faut le surcouper quand on est faible en triomphes ; mais dès qu'on y est fort, il faut y aller d'une fausse carte.

15. Raisons pour ne se point dessaisir des meilleures cartes dans la couleur forte des adversaires. — Voyez Chap. XIV, cas 1.

16. Si votre adversaire à droite entre par une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi et la dame, pourquoi faut-il mettre l'as préférablement à la dame ?

R. Parce qu'on fait donner l'adversaire dans le panneau, ce qui est plus important pour vous dans ce cas que de tromper votre associé.

17. Quand faut-il déclarer ou non votre couleur forte ?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une seule d'une couleur forte, et que vous faites atout pour la faire passer ; mais il n'est pas nécessaire de la découvrir, quand vous êtes également fort dans toutes.

18. Pourquoi jouez-vous le dix, si l'on a tourné l'as à votre droite, et que vous n'en ayez que le dix et le neuf? — Voyez Chap. XII, cas 1.

19. Pourquoi jouez-vous préférablement dans la couleur où vous avez le roi, que dans une autre où vous avez la dame, toutes les deux étant composées de même nombre de cartes?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adversaire à gauche ne porte point l'as, et 5 à 4 qu'il le porte; si on joue dans la couleur de la dame, qu'on perdrait la dame, et qu'on jouerait désavantageusement.

20. Pourquoi jouez-vous préférablement dans une couleur où vous avez la dame, au lieu de jouer dans une où vous avez le valet? — Le cas 19 y répond.

21. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jetez-vous la meilleure?

R. Pour faire connaître la situation du jeu à notre ami.

22. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti possible de la couleur forte de votre ami?

R. Le Chapitre VIII en fournit six exemples.

23. Si l'on tourne la dame à votre droite, et que vous ayez l'as, le dix et une triomphe, ou le roi, le dix et une triomphe; comment faut-il jouer, si l'adversaire à droite entre par le valet?

R. Il faut le laisser passer, parce que la gageure est égale de pouvoir faire une levée,

et qu'on ne peut pas perdre en jouant de la sorte.

24. Supposé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux fois atout, qu'il vous semble que votre ami n'en ait pas un plus haut que le huit, quoiqu'il en porte trois; que quand il joue son troisième, son voisin met le valet; que le roi se trouve chez l'autre adversaire, et que vous portiez l'as et la dame de triomphe : on demande si vous devez jouer l'as ou la dame ?

R. Il faut jouer l'as, parce qu'il y a neuf contre huit à parier que le dernier Joueur porte le roi; et si vous réduisez le nombre des cartes à deux, il y aura à parier deux contre un en votre faveur, que vous ferez tomber le roi avec votre as. On peut se servir, en pareille occasion, de cette méthode dans toutes les autres couleurs.

Exemple.

Supposons qu'il ne vous reste plus que deux cartes dans une couleur, savoir, la dame et le dix; supposons encore que votre adversaire en porte le valet et le neuf, et que, quand votre ami entre dans cette couleur, l'adversaire à droite y mette le neuf, et qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte : on demande si vous devez jouer votre dame, ou plutôt votre dix ?

R. Il faut jouer la dame, parce qu'il y a deux contre un que l'adversaire à gauche porte le valet : vous devez au reste vous conformer à cette règle, dans tous les cas de cette nature.

Je voudrais savoir quelle est la chance que celui qui donne, porte quatre triomphes ou plus ?

R. Il y a 232 contre 193, ou environ une guinée contre 14 schellings 11 sous et presque un liard, qu'il porte 4 triomphes et plus.

CHAPITRE XIX.

Explication en faveur des commençans, de quelques termes du Jeu.

FEINTE.

La feinte est un moyen qu'un Joueur habile sait faire valoir pour son avantage, et consiste en ceci : quand on vous joue une carte dans la couleur de laquelle vous avez la meilleure et une inférieure à celle-ci, vous vous déterminez à jouer l'inférieure, en courant le risque que l'adversaire la puisse prendre d'une supérieure ; puisque si cela n'arrive point, ou qu'il ne l'ait pas, il y aura deux contre un à parier à son préjudice, que vous ferez sûrement par-là une levée.

FORCER.

Est un moyen d'obliger votre ami ou votre adversaire de couper une couleur dont il n'en a point : les cas spécifiés dans ce Traité, démontrent quand il faut le faire ou non.

DERNIER EN ATOUT.

Est un moyen de conserver deux ou plusieurs triomphes, quand il n'y en a plus au jeu.

FAUSSES CARTES.

Signifient des cartes de nulle valeur, et par conséquent très-propres à jeter.

POINTS.

Dix en font la partie: on marque autant de points qu'on a d'honneurs, ou qu'on fait de levées.

QUATRIÈME.

N'est en général qu'une séquence de quatre cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur: ainsi, une quatrième majeure est une séquence de l'as, du roi, de la dame et du valet dans la même couleur.

QUINTE.

Est en général une séquence de cinq cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur: par conséquent une quinte majeure est une séquence de l'as, du roi, de la dame, du valet et du dix, dans la même couleur.

REBOURS.

On entend par jouer à rebours, en jouant d'une façon opposée à celle qu'on observe ordinairement: par exemple, si vous êtes fort

fort en triomphes, et que vous jouïez comme si vous étiez faible, cela s'appelle jouer à rebours.

NAVETTE.

On fait la navette quand chacun des associés coupe une couleur, et que chacun d'eux joue à son ami celle dans laquelle il coupe.

MARQUER.

Dix points font la partie : on les marque à mesure qu'ils se font.

TENIR LE JEU (TENACE).

C'est quand on tient une couleur de laquelle on ait, par exemple, la première et la troisième des meilleures cartes, dès qu'on est dernier à jouer ; on tient les adversaires en haleine, lorsque cette couleur se trouve sur le tapis ; comme, par exemple, si vous aviez l'as et la dame d'une couleur, et que votre adversaire y joue, vous ferez ces deux levées, et de même toutes les autres, quand même ce ne serait qu'avec des cartes inférieures.

TIERCE.

Est en général une séquence de trois cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur.

Ainsi, une tierce majeure est une séquence de l'as, du roi et de la dame dans une couleur.

CHAPITRE XX.

Mémoire artificielle, ou méthode aisée pour soulager la mémoire de ceux qui jouent au Whist; à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.

I. RANGEZ chaque couleur comme il faut dans votre main, les plus mauvaises à gauche, et les meilleures à droite, dans leur ordre naturel; faites-en autant des triomphes, que vous poserez à la gauche de toutes les autres couleurs.

II. Si dans le courant du jeu, vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reste dans une couleur, mettez-la à la gauche de vos triomphes.

III. Et si vous trouvez que vous avez la meilleure, moins une, d'une couleur dont il faut vous ressouvenir, mettez-la à la droite de vos triomphes.

IV. Et si vous avez la troisième bonne carte d'une couleur dont il faut vous ressouvenir, mettez une petite de ladite couleur, entre les triomphes et cette troisième meilleure, à la droite des triomphes.

V. Pour vous ressouvenir de la première couleur dans laquelle votre ami est entré, posez-en une petite au milieu de vos triomphes, et si vous n'en avez qu'une seule, à sa gauche.

VI. Si vous donnez, mettez l'atout que vous avez tourné à la droite de tous les autres, et ne vous en défaites que le plus tard

que vous pourrez, afin que votre ami puisse sentir que cette triomphe vous reste, et joue en conséquence.

De trouver quand les adversaires renoncent dans une couleur, et dans laquelle c'est.

VII. Supposé que les couleurs que vous avez placées à droite, vous représentent vos adversaires dans l'ordre dans lequel ils se trouvent au jeu, à droite et à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux renonce dans une couleur, mettez une petite carte de ladite couleur parmi celles qui représentent cet adversaire; par ce moyen vous vous souviendrez, non-seulement qu'on a renoncé, mais vous saurez aussi qui l'a fait et dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui représente l'adversaire, soit la même dans laquelle on a renoncé, changez-la contre une autre, et mettez dans celle-ci, au milieu, une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé; et si vous n'en avez point, mettez-y une autre carte à rebours, n'importe de quelle couleur qu'elle soit, à l'exception des carreaux seulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous ressouvenir de la couleur dans laquelle votre ami est entré le premier, vous pouvez pareillement vous rafraîchir la mémoire sur celle de vos adversaires, en mettant la couleur par laquelle ils sont entrés, à la place qui représente, dans votre main, vos adversaires à droite et à gauche; et au cas que vous eussiez déjà pris d'autres couleurs

pour les représenter, changez celles-ci contre celles dans lesquelles chacun des adversaires est entré.

Il faut se servir de cette méthode quand il est plus essentiel de se ressouvenir de la première entrée au jeu des adversaires, que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.

LE TRE-SETTE,

OU RÈGLES

DU JEU DE TROIS-SEPT.

ORDRE DU JEU.

§ 1. PLUS un jeu est sujet à avoir des règles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte, au *Trois-sept*, est pour ainsi dire assujettie à des règles établies, et rien n'y est arbitraire: il est donc d'une nécessité indispensable, tant à les bien connaître, qu'à s'y conformer en tout point.

§ 2. Ce jeu doit son invention à l'Espagne; il se ressent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave nation, et veut être joué sans la moindre distraction.

§ 3. Selon sa première institution, il doit être joué à quatre, deux contre deux, les compagnons placés vis-à-vis en forme de croix.

§ 4. Les cartes dont on se sert au jeu de quadrille, servent aussi au *Trois-sept*. Chacun joue avec dix cartes, qui se donnent en trois fois, et chaque carte est bonne dans sa couleur le trois est la première, après le deux, ensuite l'as, le roi, la dame, le valet, le sept, jusqu'au quatre inclusivement.

§ 5. *Règle*. Si on donne mal les cartes, à une près, et si celui qui a la main est content de son jeu, il est le maître de tirer ou de faire tirer, sans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a une de trop, et peut continuer; mais si l'erreur est de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, sans que celui qui a la main la perde.

§ 6. En se mettant au jeu, un de ceux qui jouent ensemble se pourvoit de vingt-un jetons, dont, pour la commodité, on a accoutumé de se servir d'un qui est plus grand que les autres, et qu'on fait valoir pour dix, et onze petits jetons.

§ 7. La partie est fixée aux points vingt-un, elle est payée avec une fiche d'une valeur stipulée. Si l'on parvient à marquer tous les vingt-un jetons, avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paye avec deux fiches.

§ 8. On fait des points de deux manières: avant de jouer, ce qu'on appelle points d'annonce; et après que chacun a joué ses dix cartes, ce qu'on appelle points de jeu.

§ 9. En premier lieu, quand celui qui est en main a joué une carte, et que les

trois autres y ont fourni, il examine son jeu, et fait son annonce de la façon suivante. Le trois, le deux et l'as de la même couleur, et dans une seule main, s'appellent néapolitaine ; on la montre, et on marque trois points. Si les cartes qui sont avec vont de suite, comme roi, dame, valet, sept, etc. on compte autant de points qu'on a montré de cartes pour 3 trois, 3 deux, 3 as et 3 sept, on marque trois ; et pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque quatre jetons : pour trois rois, trois dames, trois valets, jusqu'au quatre, on marque un, et pour les quatre de ces mêmes cartes, deux jetons.

Règle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis, ni d'annoncer, ni de fournir aucune carte avant son tour ; car ayant la main, si l'on annonce 3 trois, 3 deux, ou 3 as, avant que d'avoir joué une carte, on peut obliger celui qui l'a fait, de jouer une de celles qu'il vient d'annoncer ; ce qui très-souvent pourra gâter tout son jeu.

Règle. Si l'on ne montre tout de suite les cartes dont on annonce trois, il faut d'abord dire quel deux, quel trois, quel as il lui manque, parce que celui qui les demandera va découvrir qu'il n'a point dans son jeu celui qui manque dans le jeu de celui qui a annoncé.

§ 10. On compte les points du jeu de la façon suivante. Trois figures, de quelle couleur qu'elles soient, sont un point : les trois, les deux, les rois, les dames et les valets,

sont compris dans les figures ; les autres cartes, depuis le sept jusqu'au quatre, ne se comptent que dans l'annonce. L'as fait tout seul un point ; c'est pour cela qu'on lui donne tant la chasse. Toutes les cartes contiennent dix points et deux figures qui ne se comptent point. La dernière levée fait un point toute seule.

§ 11. Les parties d'honneur, à ce jeu, se gagnent de cinq différentes façons, savoir :

Par { Strammasette, Strammason, Callade, Calladon, Calladondrion.

Strammasette est fait, quand les deux qui jouent ensemble ont fait unanimement toutes les levées, à une près, qui ne contient ni un as, ni trois figures nécessaires pour faire un point (bien entendu que la levée qu'ont eue les adversaires ne doit point être la dernière) ; car, fût-elle toute blanche, elle est comptée pour un point. (§ 10. Ce coup est payé par trois fiches, sans compter ce que les onze points font pour la partie.)

Strammason est fait, quand un seul des Joueurs, sans aide de son vis-à-vis, fait la même chose ; on le paye avec six fiches. Il faut convenir d'avance si le coup honoraire sera payé ou non ; car, comme il arrive rarement, beaucoup de personnes ne le connaissent pas.

Callade se fait, quand les deux qui jouent ensemble font unanimement toutes les levées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon, quand un tout seul fait toutes les levées. Il se paye huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est premier à jouer peut montrer une néapolitaine dixième; il se paye avec seize fiches dans tous ces coups: les onze points de cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§ 12. Celui qui annonce et qui gagne par seule annonce la partie, soit simple ou double, ne peut jamais avoir du reste pour la partie suivante; au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, il a cela de bon pour la partie suivante.

§ 13. Il est toujours permis de demander compte de l'annonce, jusqu'à ce que la première levée soit couverte, et avant que la seconde soit jouée; mais pas plus tard, et alors on doit s'en prendre à sa mémoire.

§ 14. Quelques-uns ont accoutumé de payer une partie simple pour les trois sept, et une partie double pour les quatre; mais comme il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il faut en convenir d'avance, faute de quoi on ne peut marquer que trois ou quatre points. (§ 9.)

RÈGLES POUR JOUER.

I. TOUTES les cartes données, et le jeu bien examiné, on joue une carte. Si, étant premier, on a en main une néapolitaine (§ 9), on commence par en jouer l'as; afin que son vis-à-vis n'en soit point trompé; étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

II. Si on a un trois avec le deux, et une ou deux petites cartes de la même couleur, de façon qu'on ne puisse pas espérer que l'as et toutes les grosses cartes tombent là-dessus, il faut commencer par le deux; ce qui avertit son vis-à-vis, s'il a l'as troisième ou quatrième, de le prendre en main, et de lui marquer, en se défaisant premièrement d'une plus petite, et après d'une plus grosse carte de la même couleur, comme, par exemple, en mettant sur le deux un six ou un sept; et sur le trois un valet ou une dame. Si le vis-à-vis n'a pas l'as, il jette d'abord sur le deux la plus forte de ses cartes, dans la figure jouée.

III. Si l'on se trouve avec un trois cinquième par l'as, et même sixième ou septième par le roi, il faut commencer par jouer le trois. Le trois joué, son vis-à-vis est averti à lui donner le deux, s'il l'a; sinon, il peut espérer qu'il tombera chez les adversaires; ce qui rendra bonne toute la suite.

IV. *Invite.* Faute de cartes de cette force, on commence par faire une invite.

Elle se fait différemment quand ayant la main on joue un deux, c'est la plus grande des invites, qui suppose l'as avec une grande suite. Il faut alors qu'il relève avec le trois, s'il l'a, et qu'il joue une autre de la même couleur; si tant est qu'il n'a pas lui-même une néapolitaine dans une autre couleur qu'il n'a pas pu accuser, ou qu'il craigne ne pouvoir point lui marquer par les cartes qu'il voudra jeter sur les cartes sûres et franches de son ami; auquel cas il joue premièrement toutes ses cartes fortes, et rentre ensuite dans l'invite qui lui a été faite, ou dans quelque autre couleur qu'on lui a marquée par les cartes jetées.

V. Quand on joue une carte basse, comme un quatre, cinq, six ou sept, c'est une invite sur un trois, un deux ou un as. On appelle répondre à l'invite, en prenant la levée par la plus forte de ses cartes, et en y retournant par une autre moins grande que la première.

VI. *Contre-invite.* Faire une contre-invite, c'est quand on s'empare de la première carte jouée, par une autre carte que celle que son vis-à-vis paraît avoir désirée en faisant son invite, et quand on rejoue une basse de la couleur; ce qui dénote une suite assurée, et probablement plus grande que celle que l'on suppose chez son ami.

VII. Si on a un ou deux trois dans sa main, qui ne sont accompagnés que d'une ou deux figures, ou seulement d'une ou deux petites cartes, il ne faut point y faire une invite, parce que votre vis-à-vis y

répondant, pourrait avoir une suite dans cette couleur, et vous ne pouvant plus le remettre au jeu, empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

VIII. Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'est-à-dire, un trois bien accompagné, ou un deux par l'as (car les invites sur les deux ne doivent jamais se faire que par nécessité, encore faut-il les avoir quatrième ou cinquième), on joue alors une figure d'une couleur où l'on se trouve la plus grande suite, tant pour chercher la force de son vis-à-vis, que pour faire surcouper un deux, ou un as à ses adversaires, et que par ce moyen son vis-à-vis entrant au jeu, puisse voir en quelle couleur celui qui vient de jouer la figure a sa force.

IX. Quand les 3 trois sont annoncés du vis-à-vis, une invite sur le deux dans une des deux couleurs, est très-bonne. Si l'on n'a pas alors une assez grande suite pour faire une invite, il faut jouer le deux pour montrer qu'on l'a, pour laisser l'autre le maître de le prendre ou le gagner.

X. Toute carte que joue celui qui a annoncé 3 trois, est censée être invite, et demande que son vis-à-vis joue en conséquence.

XI. Si la première carte qu'on joue est un roi, son vis-à-vis doit lui supposer, ou l'as gardé, ou une bonne suite dans cette même couleur; et l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le commencement du

jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une ou deux cartes, si tant est qu'on peut faire autrement.

XII. Quand, selon ses cartes, on ne craint d'être fait ni strammasette, ni callade, etc., et qu'on ne se trouve pas de quoi faire une bonne invite, se trouvant avec un roi ou dame cinquième, on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un deux ou un as à ses adversaires, et à se procurer par-là quelque avantage. Cela s'appelle faire une fausse invite.

XIII. Si un de ses adversaires fait une invite, et qu'on se trouve avec le deux troisième, il ne faut jamais couper avec le deux, puisqu'on pourra par-là recevoir une levée de strammasette, ou l'on pourra être surcoupé par le trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite; ou aussi on empêchera son vis-à-vis à se servir à propos de son as; ce qui est le pis de tout et le plus sûr, c'est qu'on rendra la suite de son adversaire bonne par-là: de même que si l'on se trouve en dernier avec un trois second ou troisième; il ne faut jamais prendre une levée qui ne fait un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, et que vous soyez hors de tout danger.

XIV. Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'as là-dessus, dût-on l'avoir troisième; car si celui qui est placé avant vous n'a pas voulu mettre son deux ou son trois là-dessus, votre as vous reste; si celui qui est après vous,

vous surcoupe, vous rendrez toujours le deux de votre vis-à-vis bon, et par conséquent toute sa suite.

XV. Il ne faut jamais épargner une figure sur la première carte que l'on joue, et qui est d'une espèce à être prise, pour éviter à être fait strammasette, en cas que votre ami se trouve obligé à la perdre; et si malgré toutes vos précautions, une pareille levée vous rentre, et que vous vous trouviez avec de mauvaises cartes, votre premier soin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un trois, si vous en avez, ou en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il vous aura faites. Si, pour vous tirer du strammasette, vous jouez un trois, il faut, dans ce cas, que votre ami ne vous donne point son deux, puisqu'il doit s'appercevoir que c'est la nécessité qui vous y oblige.

XVI. Il faut avoir une attention infinie pour se souvenir de toutes les cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites depuis le commencement du jeu d'un côté et de l'autre, de toutes les cartes qui sont devenues rois, et de tout ce qu'on aura jeté depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées; faute de cela, aucun grand coup ne se fera jamais, si ce n'est par hasard.

XVII. On marque son jeu de la façon suivante par exemple, je suis en main avec une grande suite en cœur qui est devenue bonne; si celui qui est avec moi n'a plus de cette couleur, il commence à se défaire d'un cœur, après d'un carreau, et

ensuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il est sûr qu'il a le trois de trèfle ; c'est pourquoi, quand mes cartes franches sont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai dans la couleur qu'il vient de marquer. On marque de même par les deux, quand on n'a pas de trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien avancée ; car alors on ne doit jamais marquer fort sur un deux, crainte de pouvoir tromper son vis-à-vis, et de lui faire perdre une partie qui est déjà gagnée.

XVIII. Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de sorte qu'on ne peut point la marquer que par des cartes de la même couleur : il faut donc commencer à jeter premièrement les plus petites, et après les plus grandes ; et l'ami y prêtant attention, pourra juger de sa force dans cette couleur.

XIX. Le grand art de ce jeu étant de bien faire connaître son fort et son faible à son vis-à-vis, il faut avoir la précaution, quand on est au jeu avec une néapolitaine, ou une autre suite de cartes rois, de jouer, si on l'a, un trois d'une autre couleur, avant que de continuer sa suite. Cela avertit son vis-à-vis de garder son deux et sa suite dans cette couleur, et de la lui marquer en ne jetant plus de cette couleur, ou en n'en jetant qu'après d'autres, des couleurs où il n'a point de force.

XX. On ne peut bien marquer son jeu que sur les levées qui appartiennent à son ami ; car sur celles des autres, on ne cherche qu'à se garder contre la force opposée ; sinon vers la fin du jeu, où il est très-nécessaire de bien

marquer à son vis-à-vis en quelle couleur on est assuré, afin qu'il se garde dans une autre.

XXI. Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent ensemble, sert d'avertissement aux adversaires de se tenir en garde; et le plus sûr moyen d'éviter de grands coups, c'est de se bien garder dans la couleur où le vis-à-vis de celui qui est au jeu montre sa force.

XXII. Si chez les adversaires on a entendu annoncer une ou deux néapolitaines, 3 trois, ou si l'on craint une ou deux couleurs entières; il faut, pour se garantir d'être fait strammasette, ou callade, etc., que celui qui se trouve avec un trois et deux d'une même couleur, se défasse d'abord du trois, ce qui marque qu'il a le deux; de même celui qui a un deux par l'as bien accompagné, s'en aille avec le deux, pour marquer son as assuré.

XXIII. Si l'on joue pour trois points, etc. pour gagner, et les adversaires pour deux, ou plus, pour sortir hors du double, ou pour gagner une partie simple, lesquels points ne se peuvent trouver à annoncer jusqu'à un point près; et en jouant, se faire un aussi grand reste pour la partie suivante, que faire se pourra, et ne pouvant plus rien faire, ils déralent leurs cartes sans aller plus loin.

XXIV. Les deux qui jouent ensemble peuvent examiner leurs propres levées autant que bon leur semblera; mais de celles des autres, on ne peut voir que la première. Vu cette liberté, si quelqu'un jette son jeu, et se dit dehors lorsqu'il ne l'est pas, il cède au profit des adversaires toutes les cartes qui restent

en main, et est obligé de leur payer la partie, si par-là ils peuvent sortir; sinon la partie est toujours marquée pour lui, et on recommence sur nouveaux frais.

XXV. Si en jouant pour quatre points, on se trouvait avoir quatre rois, ou quatre deux, on est le maître de n'en accuser que trois, et on en montre tous les quatre : de même ayant une néapolitaine quatrième et plus, on n'en montre que tant qu'il en faut pour qu'il en reste un point; et on fait en jouant autant de points qu'il est possible de se procurer.

XXVI. Celui qui, en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, est censé être hors du jeu; on lui paye la partie, et il ne peut plus profiter de son jeu, eût-il une callade, ou calladon en main.

XXVII. Comme dans ce jeu chaque carte parle, ou du moins signifie quelque chose, il demande de la part des Joueurs un grand silence. Le moindre mot qu'on dit sur son jeu tire à conséquence. Il faut sur-tout se déterminer à gagner ou à perdre sans une réflexion trop marquée; car, pour peu qu'on hésite là-dessus, on découvre son jeu au profit des autres.

XXVIII. On joue ce jeu en autant de tours que l'on veut, pourvu qu'on en convienne d'avance les tours stipulés finis, on fait une partie sans reste.

XXIX. Quand les Joueurs ne sont point d'une égale force, on peut changer à chaque tour, c'est-à-dire, à la quatrième marque d'un chacun qui fait les cartes. On tire au sort qui doit commencer.

Quand on aura bien appris toutes les règles, et que l'on saura les employer à propos, on trouvera le *Trois-sept* un très-beau jeu ; l'habitude et la réflexion fourniront ensuite des règles plus particulières, comme pour faire adroitement strammasette, callade, et principalement calladon, et pour l'éviter. J'ai évité dans mes règles toutes sortes de chicanes, en quoi aussi elles diffèrent beaucoup de celles d'un auteur anonyme, dans son livre intitulé *le Jeu de Trois-sept*, selon les règles traduites de l'Italien ; et je me flatte qu'un Lecteur attentif pourra l'apprendre à jouer sans aucune autre aide ; ce que je doute fort que l'on puisse faire par le moyen du Livre en question.

TABLE

DES CHAPITRES

DU TRAITÉ DU JEU DE WHIST.

CHAP. I.er *Les Lois du Jeu de Whist.* Page 1
CHAP. II. *Quelques règles générales que les commençans doivent observer.* 12
CHAP. III. *Quelques règles particulières qu'il faut observer.* 19
CHAP. IV. *Quelques jeux particuliers, et la façon avec laquelle il faut les jouer, dès qu'un commençant a fait quelques progrès dans ce jeu.* 20
CHAP. V. *Quelques observations qu'il faut faire par rapport à certains jeux, pour assurer que votre associé n'a plus de la couleur que vous lui avez jouée.* 25
CHAP. VI. *Quelques jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comme il faut tromper et harceler vos adversaires, et indiquer votre jeu à votre associé.* 27
CHAP. VII. *Quelques jeux particuliers, dans lesquels on court risque de gagner trois levées, en en perdant une.* 28
CHAP. VIII. *Quelques façons de jouer particulières, lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure; avec des avis comment il faut forcer, si on tourne une figure, ou un honneur à gauche.* 31
CHAP. IX. *Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son associé.* 32
CHAP. X. *Contenant divers cas mêlés de calculs, pour démontrer quand il faut jouer, lorsqu'on*

n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit. 34

CHAP. XI. *Quelques conseils pour mettre, lorsqu'on est dernier, le roi, la dame, le valet ou le dix de quelque couleur que ce soit.* 36

CHAP. XII. *Quelques avis comment il faut jouer, si l'adversaire à droite a tourné un as, un roi, une dame, etc.* 39

CHAP. XIII. *Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.* 42

CHAP. XIV. *Avertissement, qu'il ne faut point se défaire des premières cartes dans la couleur forte de son adversaire, etc.* 44

CHAP. XV. *Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donnée à la réquisition de ceux qui avaient acheté ce Traité en manuscrit.* 48

CHAP. XVI. *Additions de quelques cas.* 55

CHAP. XVII. *Additions de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la première édition.* 61

CHAP. XVIII. *Dictionnaire du Jeu de Whist, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fait par demandes et par réponses.* 66

CHAP. XIX. *Explication en faveur des commençans, de quelques termes du Jeu.* 71

CHAP. XX. *Mémoire artificielle, ou méthode aisée pour soulager la mémoire de ceux qui jouent au Whist; à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.* 74

LE JEU
DE L'IMPÉRIALE.

POUR donner une idée de ce Jeu aussi claire que nous nous sommes proposé, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre. Nous donnerons dans le second la manière de marquer, et ensuite les règles qu'il faut observer pour bien jouer ce Jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de l'Impériale.

CEUX qui ont voulu chercher l'étymologie de ce jeu, ont cru l'avoir trouvée, en nous disant qu'il a été nommé de la sorte, d'un Empereur qui le premier mit ce jeu en vogue; mais sans examiner si cette étymologie est vraie ou douteuse, nous disons, pour entrer en matière, que les cartes avec lesquelles on joue à l'Impériale, sont les mêmes avec lesquelles on joue au piquet; c'est-à-dire, trente-deux; savoir, le roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit et sept; ou bien trente-six, en y ajoutant le six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, et en ce cas, il faut nécessairement que les six y soient ; mais le jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux. Avant que de commencer à jouer, il faut convenir de ce que l'on veut jouer, et à combien d'impériales on jouera la partie, qui est ordinairement à cinq il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat et présente à son adversaire, pour voir à qui fera le premier ; et comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte fait ; au lieu qu'au piquet, il commande de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les présente à couper à son adversaire, qui doit le faire nettement ; après quoi il lui donne et se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes ; il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessus, et c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *honneurs*, qui sont le roi, la dame, le valet, l'as et le sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes ; au lieu que c'est le six, lorsqu'il est de trente-six : chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a ; mais il faut, pour qu'ils vaillent, qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur, et que leur valeur est la valeur or-

dinaire ; savoir, le roi, la dame, le valet, l'as, le dix, le neuf, le huit, le sept et le six, le plus fort de la même couleur enlevant le plus faible.

Observez encore que lorsque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reste par conséquent point de talon ; ainsi, celui qui mêle, pour faire la triomphe, tourne la dernière carte de celles qu'il prend, et c'est de celle-là dont est la triomphe.

Les cartes données, comme on l'a dit, et la tourne faite, celui qui est le premier à jouer commence, comme au jeu de piquet, d'assembler la couleur dont il a le plus de cartes, pour en faire son point qu'il accuse, et pour lequel il compte quatre points, si son adversaire ne le pare pas, c'est-à-dire, s'il n'en a pas davantage ; car s'il était égal, le premier, à cause de la primauté, le compterait comme s'il était bon ; au lieu que l'adversaire l'ayant supérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant, avant que d'accuser son point, s'il n'a point d'impériale, auquel cas il faudrait la montrer auparavant, sans quoi elle ne vaudrait plus rien. Il y a de plusieurs sortes d'impériales, et chaque impériale vaut vingt-quatre points.

La première sorte d'impériale est de quatre rois, ou quatre dames, quatre valets, quatre as, ou bien quatre sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes, et les quatre six, lorsqu'il est de trente-six.

La seconde, le roi, la dame, le valet et l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'impériale tournée, qui est lorsque tournant un roi, une dame, un valet ou un as, on a dans son jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le roi, la dame, le valet et l'as.

Enfin, il y a impériale que l'on fait tomber, et qui a lieu, lorsqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, on lève les autres triomphes qui forment l'impériale. Cette impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son jeu le roi, la dame, le valet et l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux impériales. Après que l'on a compté ses impériales, qui doivent, pour être bonnes, être étalées sur la table et accusées, on accuse le point, comme il a été dit, et celui qui est le premier à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos, et sur laquelle l'adversaire est obligé de fournir de la même couleur, s'il en a, et de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-seulement renoncer, à ce jeu, mais même gagner, si l'on fait une faute. L'on joue de la sorte toutes les cartes: après qu'elles sont jouées, chacun compte ce qu'il a, et celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir, et il les marque pour lui.

Vous observerez que lorsque l'on joue à trois, celui qui est le premier à jouer est

obligé de commencer par atout : le jeu se joue du reste comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées, qu'il doit avoir pour ses cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà en général ce qu'il faut savoir pour jouer à l'impériale : voyons maintenant la manière de marquer et de compter le jeu.

CHAPITRE II.

De la manière de marquer le jeu.

APRÈS avoir mêlé les cartes, donné, convenu de ce que l'on joue, et à combien d'impériales, il y a au bout de la table un corbillon, avec des fiches et des jetons qui servent à marquer le jeu. On marque l'impériale avec une fiche, et les quatre que l'on gagne avec un jeton pour chaque quatre ; et lorsque l'on a six jetons de marqués, l'on marque à la place une fiche, qui est une impériale, chaque impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un honneur, c'est-à-dire, un roi, une dame, un valet, un as, un sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes, ou un six, lorsqu'il est de trente-six, marque pour lui un jeton, qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de triomphe, ou le sept, lorsqu'il n'y a point de six, ou bien avec l'as, le valet, la dame ou le roi, ou le jouant autrement, fait la levée, marque

que autant de jetons qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs, le perd, parce que son adversaire jouerait un honneur plus fort, bien loin de compter l'honneur qu'il aurait joué à son avantage, celui qui lèverait la levée de droit, marquerait un jeton pour chaque honneur; de même celui qui, ayant joué le sept de triomphe lorsqu'il n'y a point de six, ou le six, perdrait la levée que l'autre lèverait par une triomphe qui ne serait pas un honneur, il ne laisserait pas de marquer à son avantage l'honneur qu'il lèverait, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui, après avoir fini de jouer six cartes, s'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit avoir de son jeu, gagne quatre points qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre : lorsque l'on joue à deux, c'est de deux cartes; et de trois, lorsque l'on joue à trois.

De même, comme il a déjà été dit, celui qui a plus de points que l'autre, marque à son avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, six, sept, huit ou neuf cartes de point, en observant que, lorsque le point est égal, celui qui est le premier compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différens points que l'on compte, et qui, assemblés, forment une impériale. Il reste à faire observer que ces points peuvent être effacés lorsqu'ils sont au dessous de vingt-quatre ou de six jetons. Par exemple, si l'un des Joueurs avait du coup précédent vingt points ou moins, et que son adversaire eût

une imperiale en main, ou retournée, lorsqu'elles ont lieu, celui qui aurait l'impériale en droit annulle les vingt points de son adversaire, qui serait obligé de démarquer, sans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourrait avoir, à moins que son adversaire n'eût aussi une impériale qui effacerait également les points de l'autre Joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche, en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque, lorsque l'on a six jetons assemblés, efface également les points que l'adversaire peut avoir, et est marquée comme l'autre avec une fiche, en faveur de celui qui la fait, et la partie dure jusqu'à ce qu'un des deux Joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, ensuite les impériales qu'on a en main, ou de la tourne, lorsqu'elles ont lieu, ensuite le point; après le point, les honneurs que l'on gagne sur les levées que l'on fait, et ensuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourrait dire de plus sur ce jeu se trouvera dans les règles suivantes, il est à propos d'y passer, pour ne pas amuser le lecteur par une lecture inutile.

RÈGLES

DU JEU DE L'IMPÉRIALE.

I. LORSQUE le jeu se trouve faux, le coup où il est reconnu faux ne vaut pas : les précédens sont bons.

II. S'il se trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on donnera les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal perd sa donne et une impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au talon perd la partie.

VII. Qui oublie de compter son point ne le compte pas il en est de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ses impériales avant son point ne les compte pas.

IX. Tout honneur jeté sur le tapis vaut quatre points à celui qui le lève.

X. Celui qui, pouvant prendre une carte jouée, ne la prend, perd une impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas, s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont on a joué, et qu'il a dans son jeu, perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui fait

des fautes, sont au profit de son adversaire, si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer; auquel cas, il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une impériale en main ou de tourne, lorsqu'elle vaut, efface les points que son adversaire a : il en est de même lorsqu'il finit son impériale en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points des cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marqués à son adversaire; au lieu que celui qui finit une impériale par les honneurs qu'il lève pendant son coup, ne peut empêcher de marquer ce que son adversaire gagne des cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne est reçue à finir la partie plutôt qu'une impériale en main; l'impériale en main, plutôt que l'impériale tournée, lorsqu'elle a lieu; l'impériale tournée, plutôt que le point; le point, plutôt que l'impériale qu'on fait tomber; ladite impériale, plutôt que les honneurs; et les honneurs plutôt que les cartes, qui sont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on joue sans restriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber n'a lieu que dans la couleur qui est triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, sans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorsque le point est égal, celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle soit achevée, la perd, à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.

LE JEU DU REVERSIS,

Tel qu'il se joue aujourd'hui.

Des formes de ce Jeu.

LE Reversis se joue à quatre personnes, avec un jeu de cartes complet, excepté les dix. L'as prend le roi, le roi la dame, et ainsi de suite, et *l'on ne renonce jamais* que dans un seul cas, expliqué plus bas à l'article Espagnolette.

On tire pour les places ; et, comme il y a de l'avantage à donner les cartes, on tire pour la donne. Ensuite de quoi, *la donne circule toujours par la droite.*

Il y a, entre plusieurs autres, deux grands objets à ce jeu, savoir, *la partie*, et *la remise* au panier.

On expliquera ces termes dans la suite.

On donne onze cartes aux trois personnes avec qui l'on joue, et douze à soi-même, moyennant quoi il restera trois cartes. Chaque Joueur en écarte une de son jeu, et reprend une des trois du talon. Il n'est cependant

pas obligé d'écarter pour reprendre, et dans ce cas, il lui est permis de voir la carte qu'il laisse. Celui qui donne, en écarte une sans reprendre : cela donne quatre cartes à l'écart, qui servent à composer la *partie*; elles se placent toujours sous le panier, où l'on entasse les remises. Ce panier circule constamment avec la donne, et doit toujours se trouver à la droite de celui qui donne.

Il y a 40 points au jeu, savoir : les as comptent 4, les rois 3, les dames 2, les valets 1 chacun. Ces points seuls se comptent dans les levées que l'on fait, les cartes blanches ne comptant rien.

De la Partie.

Nous avons déjà dit que la partie se forme par les quatre cartes de l'écart. Les points s'y comptent comme dans les levées, à l'exception de l'as de carreau qui y compte 5, et du valet de cœur ou quinola, qui y compte 3. Aux points qui s'y trouvent on ajoute toujours 4; et c'est proprement ce que l'on doit nommer *la partie*, attendu qu'il pourrait arriver que les 4 cartes de l'écart fussent toutes blanches, et que celui qui gagnerait la partie n'eût ainsi rien pour sa peine.

Celui qui fait le plus de points dans ses levées perd la partie : il la paye à celui qui la gagne.

Celui qui fait le moins de points, ou aucun point, ou point de levée, la gagne.

Il arrive souvent que deux des Joueurs ont le même nombre de points : alors celui qui a

le moins de levées a la préférence. S'ils avaient mêmes points et même nombre de levées, celui qui se trouve *le mieux placé* gagne : bien entendu, que celui qui n'a point de levée a la préférence sur celui qui a une levée blanche. En général, aux cas d'égalité, le mieux placé est préféré.

Le *mieux placé* est toujours celui qui donne. Après lui, c'est son voisin à la gauche, et ainsi de suite, en passant par la gauche.

Lorsqu'un des Joueurs fait toutes les levées, *la partie* ne se compte point. C'est le coup que l'on nomme le *Reversis* par excellence.

Du coup appelé Reversis.

Nous venons de dire que l'on fait le reversis, quand on fait seul toutes les levées : c'est le coup le plus brillant de ce jeu ; mais on ne l'*entreprend* pas toujours impunément.

Quand les neuf premières levées sont faites, *le reversis est entrepris*. Alors, si l'on ne fait pas les deux autres levées, le reversis est dit *rompu à la bonne*, ou simplement, *rompu*.

La bonne se rapporte aux différens petits payemens qui se font dans ce jeu. Il y a trois différentes bonnes.

1. *La première bonne*, c'est la première levée.

2. *La dernière bonne*, c'est la dernière levée.

3. *La bonne* pour le coup du reversis et pour l'espagnolette, ce sont les deux dernières levées.

Ne rompt le reversis, que celui qui fait une

des deux dernières levées contre le Joueur qui l'aurait *entrepris*.

Il n'y a que celui qui fait le reversis qui puisse tirer la remise ; il n'y a aussi que lui qui puisse la faire, s'il le manque : nous expliquerons ce coup dans le Chapitre suivant.

De la Remise et du Quinola.

Quand le jeu commence, chaque Joueur met au panier deux jetons ou 10 fiches, et celui qui donne en met trois : cette contribution forme le fond des remises. Elle se renouvelle toutes les fois que le panier est vide, ou qu'il y a moins que le premier fonds, c'est-à-dire 9 jetons ; ce fonds se nourrit par la contribution d'un jeton à chaque donne, par celui qui donne.

La remise est attachée au valet de cœur ou quinola, qui est la carte la plus importante de tout le jeu. Toutes les fois que l'on donne le quinola en renonce, on tire la remise : cela s'appelle *placer* ou *donner le quinola*. Toutes les fois, au contraire, qu'il est forcé, (c'est-à dire, quand on est obligé de le donner sur un cœur, et nous avons vu, art. 1, qu'on ne renonce jamais ;) il fait payer la remise : cela s'appelle *forcer le quinola*.

Toutes les fois que l'on est obligé de jouer le quinola, on fait la remise cela s'appelle *le quinola joué* ou *gorgé*. Excepté le seul cas où le Joueur qui aurait joué le quinola ferait encore le reversis ; et encore faut-il qu'il ait joué le quinola avant la bonne, c'est-à-dire, à l'une des neuf premières levées ; et c'est le

plus grand coup que l'on puisse faire à ce jeu, parce que l'on tire les revenus du reversis, et la remise.

Mais aussi, si, se flattant de pouvoir faire le *reversis*, le Joueur eût joué le quinola à l'une des neuf premières levées, et qu'on lui rompît le reversis, il payerait le reversis rompu, et en outre ferait la remise: c'est le coup le plus cher.

Si, en faisant le reversis, on joue le quinola à la 10.e ou 11.e levée, on ne tire point la remise, mais l'on se fait payer du reversis fait.

Si dans un reversis entrepris on jouait le quinola à la 10e. ou 11.e levée, et que le reversis fût rompu, on ne fait pas non plus la remise; mais l'on paye le reversis manqué.

Dans les autres cas où l'un des Joueurs fait ou manque le reversis, et qu'un autre place le quinola, ou bien que son quinola lui est forcé, celui-ci ne tire la remise, ni ne la fait. En un mot, du moment qu'il y a reversis, il n'y a point de remise, et le quinola redevient simple valet de cœur (excepté dans les cas expliqués plus haut), où celui qui entreprend le reversis, lève le quinola avant la dixième levée.

Des Payemens.

Ils sont en assez grand nombre, et il y a plusieurs choses à observer ici: nous commencerons par les plus petits.

Celui qui donne un as en renonce, touche une fiche de celui qui fera cette levée; si c'est

l'as de carreau, il en recevra deux. On paye tout de suite, sans se faire demander; de même, en donnant le quinola en renonce, on recevra un jeton ou 5 fiches.

Le Joueur à qui l'on force un as, paye une fiche à celui qui le force; et deux, si c'est l'as de carreau.

Si quelqu'un force le quinola, il touche *un* jeton de chaque Joueur, et *deux* jetons de celui qui tenait le quinola.

Un ou plusieurs as joués, de même que le quinola joué ou gorgé, se payent comme s'ils eussent été forcés, et se payent à celui qui gagne la partie; mais c'est à celui-ci à s'en souvenir et à les demander.

Tous ces payemens sont doubles en vis-à-vis.

Tous les payemens susdits sont encore doubles à la première et à la dernière bonne; de manière que, si par hasard l'on forçait le quinola, en vis-à-vis, à la première ou dernière bonne, on toucherait 8 jetons, ou 40 fiches de son vis-à-vis, et 2 jetons de chacun des autres Joueurs; et si l'on le forçait ainsi de côté, celui-ci payerait 4 jetons, le vis-à-vis en payerait 4, et le troisième Joueur en payerait 2.

La partie se paye aussi double, si c'est le vis-à-vis qui la gagne.

Tous les payemens susdits cessent, dès qu'il y a reversis, soit que le reversis se fasse, ou soit rompu à la bonne. Alors, on rend tout ce qui s'était payé pendant le coup, sans se le faire demander; c'est-à-dire, qu'on rend à celui qui a payé, afin que personne ne paye ni plus ni moins que le reversis.

Le reversis se paye 16 fiches de chaque Joueur, et 32 du vis-à-vis.

Celui qui rompt le reversis à la bonne, reçoit 64 fiches de celui qui l'avait entrepris : les autres Joueurs n'ont rien.

De l'Espagnolette.

Trois as et le quinola, quatre as et le quinola, ou simplement quatre as réunis dans la même main, font ce que l'on appelle *l'Espagnolette.*

Ce coup est souvent très-compliqué, difficile à jouer ; il renverse à-peu-près tout ce que nous venons de dire jusqu'ici.

Pour abréger, j'appellerai *Espagnolette* le Joueur qui porte le jeu.

L'*Espagnolette* a le droit de renoncer en toute couleur, pendant les neuf premières levées. Il place de cette façon son quinola, quoique souvent seul en sa main, et tire conséquemment la remise ; il donne ses as à droite et à gauche ; il gagne toujours la partie, de quelque manière qu'il soit placé. On dirait que l'on ne joue que pour lui ; et effectivement, s'il joue bien, tous les avantages du jeu sont pour lui. Mais, n'ayant le droit de renoncer que pendant les 9 premières levées, il doit fournir de la couleur que l'on joue aux deux dernières, s'il en a ; et s'il est assez mal-adroit pour avoir gardé une grosse carte, par laquelle il se trouve dans la nécessité de faire une des deux dernières levées, sa fortune change de face, et alors il fait tous les frais de la partie, c'est-à-dire :

1. Qu'il perd la partie, quand même sa levée ne serait que blanche, et la paye à celui qui la gagne dans l'ordre naturel.

2. Qu'il fait la remise, s'il a placé le quinola, ou que l'ayant gardé dans l'espérance de le placer à la bonne, et étant entré mal-adroitement à la dixième levée, il le gorge à la dernière; mais il ne ferait pas la remise, si, étant Espagnolette par quatre as, un des autres Joueurs *plaçât* le quinola, ou que le quinola fût *forcé*.

3. Qu'il rend *au double* les as ou quinola qu'il peut avoir donnés pendant le jeu, et qu'on lui a payés; ou bien aussi l'as ou le quinola que les autres Joueurs ont pu se donner réciproquement.

L'Espagnolette est libre de ne se servir point de son privilége, et de jouer son jeu comme un jeu ordinaire; mais il ne le peut plus dès qu'il a une fois renoncé *en vertu de son droit*.

L'Espagnolette n'est pas censé avoir perdu son droit, pour avoir fourni de la couleur que l'on demande, et même pour avoir pris; il faudrait pour cela que la levée lui restât.

L'Espagnolette, s'il force le quinola, en tire la consolation, en quelque époque du jeu que cela arrive on comprend qu'il n'y a que trois époques où cela puisse lui arriver.

1. Si, se trouvant le premier à jouer, il joue cœur, et que le quinola fût seul dans quelque main.

2. Si, ayant par mégarde fait une levée dans le courant du jeu, il joue un cœur, et force.

3. Si, étant entré malgré lui à la dixième carte, il lui restait un cœur à jouer, et forçât par ce hasard à la dernière.

Faire entrer signifiera, si l'on veut, *faire levée.*

Si quelqu'un fait le reversis, *l'Espagnolette* paye seul pour toute la compagnie.

Si quelque Joueur entreprend le reversis, et qu'un autre le rompe à la bonne, l'Espagnolette paye tout le reversis à celui qui rompt, (c'est-à-dire, 64 fiches).

L'Espagnolette peut rompre un reversis à la bonne, et en est payé comme il est dit ci-dessus; il peut aussi faire le reversis, et dès-lors son jeu n'est qu'un jeu ordinaire.

Si *l'Espagnolette* avait placé son quinola, et qu'il y ait reversis fait ou manqué, il ne tirera pas la remise, selon la règle générale, *qu'en reversis il n'y a point de remise*, excepté pour celui qui entreprend le reversis.

Si par as, roi ou dame de cœur, l'un forçait le quinola à *l'Espagnolette*, en quelque époque du jeu que cela arrive, il ferait la remise, et payerait, ainsi que les deux autres Joueurs, ce qui est dû à celui qui qui force, selon les règles établies ci-dessus, excepté toujours s'il y a reversis.

Si l'Espagnolette n'entre pas d'ailleurs, il jouira de tous ses autres droits nommés ci-dessus.

Des Lois du Jeu.

Elles sont en petit nombre.

On ne peut donner les onze cartes à chaque Joueur qu'en trois fois, une fois par 3 cartes

et deux fois par 4, en se donnant toujours par 4 à soi-même : toute autre façon de donner est vicieuse.

Carte tournée fait refaire, à moins que tous les Joueurs ne jugent le coup bon, pour abréger.

Celui qui aura mal donné perd sa donne ; il peut cependant refaire, en fournissant un jeton au panier.

Celui qui, ayant mal donné, ne s'en serait pas apperçu, ou n'en aura pas averti avant que l'écart soit fait, payera 4 jetons d'amende au panier, et le coup sera nul il perdra en outre cette fois-là sa donne, sans pouvoir la racheter.

Des trois cartes du talon la première est pour le premier Joueur à la main, la seconde pour le second, et la troisième pour le troisième.

Quiconque voit la carte de l'écart qui lui revient, et écarte ensuite, ne peut gagner la partie, ni placer son quinola, si par hasard il l'avait, ni faire le reversis ; et s'il rompait un reversis, on ne lui payerait rien. Il peut forcer le quinola, mais on ne lui en payera pas la consolation; le Joueur à qui l'on aurait de cette manière forcé le quinola, ferait cependant la remise.

Il en est de même de celui qui prendrait sa carte du talon, et n'écarterait pas il n'a droit à rien.

Quiconque joue sa carte avant son tour, payera un jeton au panier.

Si quelqu'un se trouvait avoir écarté deux cartes au lieu d'une, et ne portât que dix

cartes, il n'a droit à aucun payement quelconque ; mais s'il rompt un reversis, il ensera payé; et s'il force le quinola, il en sera payé.

Toutes les cartes qui se trouveront sous le panier, comptent pour la partie, soit qu'il y en ait une de trop ou de moins.

La levée appartient à celui qui la ramasse ; cependant, tout autre Joueur peut avertir et régler le coup avant que l'on ait rejoué, s'il le juge à propos.

Il est permis d'examiner ses propres levées, mais aucunement celles des autres, si ce n'est la dernière de toutes celles qui seront faites.

Quiconque renonce, sans avoir l'Espagnolette, mettra deux jetons au panier, en guise d'amende, et ne pourra toucher aucun payement quelconque de ce coup-là.

LE NOUVEAU JEU DE LA COMÈTE,

Avec des Observations sur les différentes manières de le jouer.

POUR jouer le jeu de la Comète, il faut deux jeux de cartes entiers; on ôte les quatre as de chacun, et pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, et les autres rouges dans l'autre jeu.

Il paraît que le nom de *Comète* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup les Comètes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumière, qu'on appelle la queue de la Comète.

Chaque jeu est composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as; l'on en donne dix-huit, trois par trois à chacun, de sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paye la main dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points et les paris de même qu'au Piquet, ainsi que la

queue, pour marquer les coups on en joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jeton vaut dix points, comme au Piquet.

Si l'on a mal donné, celui qui est premier en carte peut obliger de refaire; mais s'il y trouve son avantage, il peut décider le coup bon, que ce soit lui ou l'adversaire qui ait la carte de plus; pour lors, celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui sont l'aller et le revenir, le dernier coup décide si on est marqué.

L'on met dans le jeu noir *le neuf de carreau*, et dans le jeu rouge *le neuf de trèfle*, pour servir de Comète.

Les cartes étant données, pour jouer avec facilité, il faut les ranger de suite dans leur ordre naturel, savoir, les deux ensemble, les trois, les quatre, et ainsi de suite, en remontant jusqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite par le nombre.

Lorsque le jeu de chacun est arrangé, le premier commence à jouer. Il faut observer qu'il n'est pas astreint à commencer par un deux, qui est la plus basse carte du jeu : il peut d'abord jeter telle carte de son jeu qu'il veut.

Il est de l'avantage de ce jeu de commencer par la carte qui en a le plus de suite. Par exemple, le premier ayant des deux, des trois et des quatre, et n'ayant point de cinq; s'il a des cartes qui se suivent, depuis le six jusqu'au roi, il ne commencera pas par un deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourrait se

défaire que d'un deux, d'un trois et d'un quatre, n'ayant point de cinq ; mais il jettera d'abord un six, en disant, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame et roi : par-là il jouera huit cartes ; au lieu qu'en commençant par un deux, il n'en pourrait jouer que trois : or, il y a de l'avantage à se défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini et jeté toutes ses cartes, marque l'autre Joueur des points qui lui sont restés dans la main.

Si cependant il arrivait qu'on eût trois deux sans trois, et que d'ailleurs les cartes fussent assez de suite ; comme il n'y a pas d'espérance de rentrer en jeu par un deux, n'y ayant point de cartes au-dessous, il faudrait commencer par cette carte, et dire, deux sans trois, particulièrement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il est aussi une façon de jouer pour se défaire de deux dames, quand on en a trois et qu'on n'a qu'un roi, en commençant par une dame, et disant, dame et roi, dame sans roi : si l'on avait deux neuf, deux dix, deux valets, trois dames et un roi, en commençant par le neuf, on dit, neuf, dix, valet, dame et roi ; ensuite dame sans roi : cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir et de faire regorger la Comète, ou de finir en mettant la Comète pour neuf ; ce qui arrive lorsqu'on la met à la suite d'un huit, ou après un *hoc*.

On appelle regorger la Comète, quand on

finit, et qu'elle reste dans le jeu de l'adversaire.

Il est encore un moyen sûr de se procurer des *hoc*, quand on a trois dames et qu'on n'a qu'un roi, en commençant par le roi, disant, roi, ensuite dame sans roi : par ce moyen, une seule dame fait passer deux rois ; et comme le talon est composé du quart des cartes, on doit supposer qu'il y en reste une de chaque espèce. Si donc il reste un roi au talon, l'adversaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la suite de la quatrième dame, s'il l'a, ou à la suite de l'une des deux du Joueur.

Si le jeu du premier en carte était composé de deux neuf, deux dix, deux valets, deux dames et deux rois, qui font dix cartes ; ensuite d'un deux, ou trois, un quatre, un cinq, deux six et deux sept, sans huit, il faudrait commencer par jouer six et sept sans huit ; et en supposant qu'il y a un neuf au talon, l'adversaire en mettant huit, dirait, huit sans neuf ; pour lors, l'on reprendrait depuis le neuf jusqu'au roi, et ensuite il faudrait recommencer sept sans huit ; l'adversaire, en mettant un huit, dirait encore, huit sans neuf ; et alors on continuera depuis le neuf jusqu'au roi, qui font cinq cartes, et on reprendra depuis les deux, jusques et compris le six, qui fait la dernière. Si l'adversaire a la Comète, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles sont toutes de suite.

Quand on n'a pas la Comète, et qu'on

a quatre deux, un trois, un quatre, un cinq, un six, un sept, un huit sans neuf, et qu'on a toutes les autres cartes suivantes, jusques et compris le roi, même plusieurs dames et autant de rois, à la faveur desquels on rentre en jeu, il ne faut pas commencer par les deux ; parce qu'après avoir joué le dernier roi, si on n'a plus que les quatre deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept et le huit, en mettant les quatre deux à la fois, on finit par le huit, et par ce moyen, on fait regorger la Comète ; parce que l'adversaire voyant encore dix ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles soient si suivies.

Lorsqu'on a quatre cartes semblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au-dessous, et même ne commencer que par les cartes qui suivent ces quatre semblables ; parce que l'adversaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, et que, par ce moyen, toutes celles qui restent au-dessous sont des *hoc*: mais il ne faut jamais les mettre à la fois quand on n'a aucune de celles au-dessous, à moins que le jeu ne se trouve disposé de façon qu'en les mettant on puisse finir.

Comme l'avantage de ce jeu est de finir en mettant la Comète pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, et qu'elle fait aussi quadrupler les points, il est bon de se ressouvenir quelles cartes manquent à l'adversaire. Par exemple, je suppose que l'adversaire n'ait pas de cinq, et n'ait plus que trois cartes, et le Joueur un deux et la

Comète, il doit pour lors dire, deux sans trois ; parce que si l'adversaire n'avait point de trois, le Joueur finirait par la Comète pour neuf ; et en supposant qu'il eût un trois, et même un quatre, ce qui ne fait que deux cartes de trois qu'il a, il dirait, trois et quatre sans cinq ; on l'interromprait et on finirait seulement par la Comète, qui pour lors ne serait pas seulement pour neuf, et néanmoins se payerait double, et ferait doubler les points de la carte de l'adversaire.

Il est encore un moyen presque sûr de finir par la Comète pour neuf : quand on sait que l'adversaire n'a point de neuf, et qu'on lui suppose des huit, on garde la Comète, en disant, je suppose, trois, quatre, cinq et six sans sept ; l'adversaire dit, en mettant un sept et huit sans neuf ; pour lors, on finit par la Comète pour neuf.

Lorsque le premier, ayant jeté toutes les cartes qui avaient une suite, est obligé de s'arrêter à une qu'il n'a pas ; par exemple, s'il dit, quatre sans cinq ; alors le second jette un cinq, s'il en a un. Il faut observer, qu'après avoir jeté son cinq, il ne lui est pas permis de recommencer par telle carte de son jeu que bon lui semble, il doit suivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq, en remontant jusqu'au roi, qui est la plus haute carte du jeu ; après quoi, il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut. Il faut encore observer que si ses cartes ne vont pas de suite jusqu'au roi ; par exemple, s'il n'a pas de valets, il jet-

tera ses cartes, en disant, cinq, six, sept, huit, neuf, dix sans valet; mais si l'autre Joueur n'a pas non plus de valets, alors celui qui a dix sans valet n'est pas obligé de jeter une dame, qui est la carte au-dessus du valet; mais il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même espèce peuvent se jeter ensemble, suivant la volonté du Joueur, et suivant son avantage. Ainsi, celui qui a quatre valets peut les jeter tous les quatre à la fois, pour un seul valet; mais s'il n'a pas de dix, il ne doit pas se défaire de ses valets, qui sont nécessaires pour rentrer en jeu, lorsque l'autre Joueur jettera ses dix.

Celui qui a les trois neuf, sans la Comète, ou avec la Comète, peut les jeter ensemble.

Celui qui a deux ou trois rois peut les jeter tout de suite, et il doit le faire quand il sait qu'il n'y a plus de dames.

Il faut avoir l'attention de se défaire, autant qu'on peut, de ses cartes les plus hautes en point, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neuf et des huit; parce que, quand ces cartes restent dans la main, on est marqué d'un plus grand nombre de points: mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent servir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, et à rentrer en jeu. Cela dépend de la disposition des cartes qu'on a dans la main, et des conjectures qu'on peut faire sur le jeu de la personne contre

laquelle on joue, par les cartes qui sont déjà passées.

Il faut aussi se défaire des basses cartes, telles que les deux et les trois; parce que, quand il y a un certain nombre de cartes jetées, il est difficile de rentrer en jeu par des deux et des trois, et on ne peut plus s'en défaire, à moins qu'on n'ait des rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas, comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette les deux, les trois et les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire, auquel on peut faire regorger la Comète, quand on a cette carte qui lui manque, et les autres de suite jusqu'au roi; et pour y parvenir, sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir, il est de la prudence de garder cinq ou six cartes de suite; parce qu'après avoir joué le roi, on recommence, je suppose, par deux, trois, quatre, cinq, six et sept.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jetées sur le tapis, et on convient, pour l'ordinaire, d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jetées, et veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées, sur-tout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue; parce que si l'on n'a pas non plus de ces cartes, on est toujours le maître du jeu, en jetant les cartes

inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes. Par exemple, un des Joueurs ayant des sept, des huit, des neuf et des dix, et n'ayant point de valets ; s'il sait que l'autre Joueur n'a point non plus de valets, il jette toutes ses cartes, qui vont de suite jusqu'au valet : par-là, il reste maître du jeu, l'autre Joueur ne pouvant l'interrompre ; et après s'être défait des sept, des huit, des neuf et des dix qu'il pouvait avoir, il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble, choisissant toujours celle qui en a le plus de suite, et par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comète fait *hoc* par-tout, c'est-à-dire, que celui qui l'a, peut, en jetant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il veut elle est roi, dame, valet, dix, ou telle autre carte, selon la volonté de celui qui l'a dans son jeu, et suivant son avantage. Observez, qu'après avoir employé la Comète pour une dame, ou pour une autre carte inférieure, on n'est pas obligé de jeter après la carte qui suit immédiatement ; mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comète est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point ; par exemple, si, n'ayant pas de dame, il dit, valet sans dame ; celui qui a la Comète peut la jeter pour une dame, s'il est de son avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, et ensuite reprendre

reprendre le jeu par la carte que bon lui semble. Mais si celui qui n'a pas la Comète se défait de ses cartes de suite, et dans leur ordre naturel, en remontant depuis une basse carte jusqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Comète.

Si le Joueur qui a la Comète, n'a pas d'autre neuf, il n'est pas obligé, après avoir joué un huit, de la jeter pour neuf; il peut dire, huit sans neuf, quoiqu'il ait la Comète dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de manière qu'on puisse finir par la Comète, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paye quadruple; les points se comptent de même: mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop long-temps; car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la dernière carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes; et dans ce cas, la Comète étant restée dans la main de celui qui l'avait, il la paye double, et les points dont il est marqué se comptent doubles.

La Comète simple se paye deux jetons à celui qui l'a dans son jeu, et elle double, triple, quadruple et au-dessus, autant de fois qu'elle est sans venir; ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé, comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans le cas où la Comète aurait été trois fois sans venir, étant quadruple, si l'on finissait par la Comète, ce coup vaudrait

seize jetons, et trente-deux, si l'on finissait par la Comète pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opéra* en finissant par la Comète ; il doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jetons ; et quand on fait *opéra* en finissant par la Comète pour neuf, soixante-quatre jetons : c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut observer que lorsqu'on joue trois à tourner, et que la Comète est remise entre deux des Joueurs, elle dort jusqu'au coup où les deux mêmes Joueurs se trouvent ensemble : elle se paye selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes marque en reste, ainsi qu'au Piquet.

Quand on finit par la Comète, elle se paye double, et cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur : par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet et un cinq, on comptera cinquante points au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Comète, et qu'on la place pour neuf directement, elle se payé quadruple, et les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Comète, on la paye double, et cela fait aussi doubler les points dont on est marqué.

Lorsque le Joueur qui est le dernier en carte fait couler toutes ses cartes sans interruption, depuis la première jusqu'à la dernière, cela s'appelle faire *opéra.*

Quand on fait *opéra*, les points se comptent doubles.

Quand on fait *opéra* en finissant par la Comète, elle se paye quadruple, et les points se comptent de même.

Lorsque l'on fait *opéra* en finissant par la Comète pour neuf, elle se paye seize, et augmente suivant les remises, et les points se comptent huit fois; c'est-à-dire, que si celui qui est *opéra* a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opéra* marque en reste huit cents points.

Quand on est *opéra*, ou que l'on reste avec la Comète, on paye la Comète double, et les points se comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, et empêchent que l'on ne compte l'*opéra* double.

Si la Comète est dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes peut aussi faire *opéra*; cela dépend de la convention que l'on faite en commençant. Il fait *opéra*, lorsqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avait la main, il se défait de ses dix-huit cartes sans interruption, depuis la première jusqu'à la dernière.

Il ne reste plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, et faire connaître la manière dont on se défait de ses cartes, qu'à donner des exemples des trois différens *opéra* qui peuvent se faire.

Exemple d'un opéra *qui se fait sans la Comète.*

Si le premier en carte a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un sept, deux six, deux cinq, un quatre, un trois et un deux, il commencera par jeter sur le tapis un cinq, un six, un sept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame et un roi; après cela, comme celui qui a jeté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame et un roi; après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq et un six. En jouant de cette façon, il se défera de dix-huit cartes de suite et sans interruption; ce qu'on appelle faire *opéra.* Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre Joueur se comptent doubles, et s'il a la Comète, il la paye double à celui qui a fait l'*opéra*, et les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra *finissant par la Comète.*

Si le premier en cartes a dans son jeu trois rois, une dame, un valet, quatre dix, la Comète et un autre neuf, un huit, deux sept, un six, un cinq, un quatre et un trois; il jettera d'abord un sept, le huit, le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a observé, peuvent être mis ensemble

pour un seul dix, la dame, le valet et les trois rois ; après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le six, et son second sept ; et la Comète qu'il fera valoir huit en cette occasion ; celui qui a la Comète pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorsque l'*opéra* finit par la Comète, elle se paye double, et les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra *finissant par la Comète employée pour neuf.*

Si le premier en carte a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Comète et deux autres neuf, un huit, un sept, un six, un cinq, un quatre, un trois et un deux ; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame et un roi ; il jettera ensuite un neuf, un dix, un valet, une dame et un roi ; après quoi, étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Comète pour la dix-huitième carte, en disant, neuf et Comète ; par-là il finira par la Comète employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jeter un neuf, un dix, un valet, une dame et un roi, ensuite jeter encore un neuf, un dix, un valet, une dame et un roi ; après quoi l'on

jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, et pour la dernière carte la Comète, qui de cette manière se trouve aussi employée pour neuf.

L'*opéra* finissant par la Comète pour neuf, est le plus grand coup que l'on puisse faire. Lorsque cela arrive, la Comète se paye seize; et augmente suivant les remises; et les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut aussi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux et les trois : pour lors chaque Joueur aura quinze cartes, et le talon ne sera plus composé que de dix cartes.

Manière de jouer le Jeu de la Comète à trois, à quatre et à cinq personnes.

On peut jouer ce jeu trois ensemble; alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, et il en restera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs à qui il reste des cartes dans la main, payent sur-le-champ à celui qui s'est défait de toutes ses cartes, les points qu'ils ont dans la main, et celui des deux qui est marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jetons à la queue, laquelle appartiendra, à la fin de la partie, à celui qui gagnera davantage.

Lorsque les deux Joueurs à qui il reste des cartes, auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jeton à la queue.

Le premier en carte ayant jeté celles de son jeu, qui avaient une suite de cartes, et étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui est à sa droite jette cette carte, s'il l'a; s'il ne l'a pas, le troisième Joueur qui l'a dans son jeu, la jette et continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut aussi jouer quatre ensemble, en donnant à chacun dix cartes, et il en reste huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, et il en restera trois au talon, en suivant les mêmes règles qui viennent d'être expliquées.

Manière de jouer la Comète, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau Jeu de la Comète, en faisant un écart. On a dit ci-dessus que ce Jeu se joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois, à tourner, et à quatre, deux contre deux : en jouant de cette façon, il n'y a que deux personnes qui jouent ensemble, qui ont chacune dix-huit cartes, et il en reste douze au talon.

Quand on joue en faisant un écart, le premier peut prendre jusqu'à six cartes dans le talon, et il n'en peut prendre moins que deux.

Le second peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il en reste toujours trois; il faut qu'il en prenne absolument une.

Si le premier ne prend pas six cartes, il peut regarder celles qu'il laisse au second.

Les cartes écartées restent à côté du Joueur, qui peut les regarder quand il veut, de même qu'au Piquet, et on suit toutes les autres règles qui s'observent au Piquet, pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes; le premier en peut prendre six, et les deux autres chacun trois.

Lorsqu'on joue quatre ensemble, le talon est composé de huit cartes; le premier en prend quatre, le second deux, et les deux autres chacun une.

Lorsqu'on joue cinq ensemble, comme il ne reste que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écarts.

JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APPELÉ

L'ANCIENNE COMÈTE.

CE jeu, qui est à peu de chose près le même que le précédent, mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertissement de Louis XIV, Roi de France. Le nom de Manille, qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard

de celui de Comète, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pu nous dispenser de parler de ce jeu; mais comme nous nous sommes proposé, dans cette édition, de donner tous les jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas omettre.

L'enjeu ordinairement est de neuf fiches qui valent dix jetons chacune, et de dix jetons, ce qui fait en tout cent jetons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jetons.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à ce jeu, est composé de toutes les cartes, c'est-à-dire, de cinquante-deux, et l'on peut y jouer depuis deux personnes jusqu'à cinq : le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu, on voit à qui fera, et celui sur qui le sort tombe, prend les cartes, les mêle et les donne à couper à celui de sa gauche; après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, et partage ainsi toutes les cartes entre les Joueurs, de manière que si c'est à deux personnes qu'on joue, elles en auront chacune vingt-six; si c'est à trois, dix-sept, et il en restera une; à quatre, treize, et à cinq dix, et il en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent demeurent sur le tapis sans être vues.

La principale carte de ce jeu est le neuf de carreau, et on l'appelle par excellence la *Manille*; on la fait valoir pour telle carte que l'on veut, quand on joue les cartes; ainsi elle passe

pour roi, dame ou valet, dix, et ainsi des autres inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main : il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos, comme l'on verra dans la suite.

Les cartes étant données, chaque Joueur les range de suite dans l'ordre qui leur est naturel; savoir, l'as, qui ne compte que pour un; le deux, trois, quatre, et le reste en montant jusqu'au roi; et lorsque chacun a son jeu, le premier commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut; mais il faut observer qu'il est de l'avantage de ce jeu de commencer par celles dont on a le plus de cartes de suite; comme, par exemple, supposé que depuis six il ait des cartes qui se suivent jusqu'au roi, il les jette l'une après l'autre, en disant, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame et roi; mais s'il y manquait une de ses cartes, par exemple, si c'était un neuf, le Joueur dirait, six, sept, huit sans neuf; si c'était le dix qui manquât, il dirait neuf sans dix, et ainsi des autres : le Joueur d'après qui aurait la carte dont l'autre manquerait, continuerait en la jetant, et dirait ainsi que l'autre, jusqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de suite, ou qu'il eût poussé jusqu'au roi; auquel cas il recommencerait par telle carte de son jeu que bon lui semblerait.

Vous observerez qu'il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite. Lorsque le Joueur qui vient après celui qui a dit huit sans neuf, ou d'une autre carte, n'aurait pas le nombre manquant, cela irait à celui de sa droite, qui pourrait encore

ne pas l'avoir ; enfin, celui qui l'a le premier continue à jouer son jeu ; et si aucun des Joueurs ne l'avait, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier, huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jeton de chaque Joueur, et recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures, qui valent dix chacune, des dix, des neuf, et autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jetons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jetons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as, parce que, si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on n'ait quelque roi pour rentrer observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce que l'on veut la *Manille*, qui est le neuf de carreau ; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq, et tout ce que celui qui l'a veut la faire valoir. Quand celui qui a la Manille la joue, chacun doit lui donner une fiche, ou moins, si l'on en est convenu ; s'il attend à la demander, qu'elle soit couverte de quelque carte, il n'y est plus reçu, et c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui ayant la Manille ne s'en défait pas avant qu'un des Joueurs ait gagné la partie, est obligé de donner une fiche, ou moins si

l'on en est convenu, à chaque Joueur, et de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jetons, pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, si l'on paye seulement un point.

Celui qui a des rois, et qui les jette sur table en jouant son jeu, gagne un jeton de chaque Joueur, pour chaque roi joué. De même si ces rois lui restent, il paye pour chaque roi restant un jeton à chaque Joueur, et dix jetons au gagnant pour chacun, si l'on paye par points.

Celui qui a le plutôt joué ses cartes, gagne la partie, qui est une ou deux fiches que chaque Joueur a mis dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui restent en main.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes que l'on a jetées sur le tapis, à peine de donner un jeton à chaque Joueur, à qui il sera dû si-tôt que la main du curieux aura touché les cartes: cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou sera plus grande, si les Joueurs en conviennent entr'eux.

LE JEU
DU PAPILLON.

CE jeu qui est presque inconnu à Paris, est cependant très-récréatif, et demande un savoir-faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'espère qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au Papillon, au moins trois, et au plus quatre. Le jeu de cartes avec lequel on joue doit être entier, c'est-à-dire, de cinquante-deux cartes. Après être convenu des tours que l'on veut jouer, avoir taxé l'enjeu que l'on a pris, et autres choses qui sont de choix, on voit à qui fera : comme c'est un désavantage de faire, c'est à la plus basse.

Celui qui est à mêler donne à couper à sa gauche, et donne à chacun des Joueurs et prend pour lui trois cartes, qu'il ne peut donner autrement qu'une à une ; après quoi il étend sept cartes de suite du dessus du talon, et qui sont retournées, lorsque l'on joue à trois personnes, qui est la manière la plus ordinaire de jouer ce jeu ; et lorsqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre sur le jeu, afin que les cartes se trouvent également justes.

Il y a un corbillon au milieu de la table, dans lequel chacun, en commençant, met une fiche, plus ou moins, ainsi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, examine son jeu, et voit si sur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puisse convenir avec celles qu'il a.

Vous observerez qu'il n'y a que les rois, les dames et les valets, de même que les dix qui sont sur le jeu, qui doivent être pris nécessairement par des cartes d'une même peinture; un roi par un roi, une dame par une dame, ainsi des autres.

Vous observerez encore que plusieurs cartes de celles qui sont sur le tapis, ramassées ensemble, sont bonnes à prendre par une seule: par exemple, il y aurait sur le tapis, un as qui vaut un point, un quatre et un cinq; vous pouvez prendre ces trois cartes avec un seul dix que vous aurez dans votre jeu, si c'était à vous à jouer, et ainsi des autres cartes, qu'on peut appareiller de la même façon; et c'est-là où est la science du jeu, puisqu'on tire par-là deux avantages; le premier, que l'on lève du jeu des cartes qui pourraient accommoder les autres Joueurs; et le second, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes, qui peuvent servir à gagner les cartes, pour lesquelles chacun paye ce dont on est convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit, si c'était à vous à jouer, à cause que si vous n'étiez pas à jouer, celui qui serait à jouer devant vous pourrait prendre les cartes qui seraient sur jeu à votre préjudice, si elles s'accommodaient au sien.

Enfin, une règle générale, c'est qu'il faut avoir dans son jeu une carte telle qu'elle puisse être, qui prenne, lorsque c'est à vous à

prendre, lever une ou plusieurs cartes pour faire son nombre de celles qui sont sur le tapis, ou, par exemple, avec un huit vous ne sauriez lever deux huit qui seraient sur jeu, mais un seulement; comme aussi vous pourriez, avec un huit, lever ou deux quatre, ou un cinq et un trois, ou un sept et un as, ou un six et deux, qui font entr'eux un pareil nombre.

On doit encore observer que, quoique l'on ait dans son jeu plusieurs cartes pareilles à celles qui sont sur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une chaque tour de son jeu, et chacun à son tour de même.

Celui dont le tour est de jouer, et qui ne peut point lever des cartes qui sont sur le tapis, n'en ayant point de semblables dans son jeu, ou ne pouvant point en appareiller, est obligé d'étendre les cartes qu'il a en main : il met pour cela autant de jetons dans le corbillon qu'il met bas de cartes ; et lorsque chacun a joué ses trois cartes, ou par les levées qu'il a faites, ou en mettant son jeu bas, celui qui mêle donne de le même manière trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de suite du talon, et sans plus couper : on fait la même chose en tâchant de s'accommoder des cartes qui sont sur le tapis.

Enfin, lorsque toutes les cartes sont données, celui qui se défait de ses trois cartes en prenant sur le tapis, gagne la partie; et s'il y en avait plusieurs qui s'en défissent, celui qui serait le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagnerait par préférence; et par conséquent celui qui a mêlé, par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que si la primauté a

quelque avantage, elle a bien ses désavantages : en effet, il est de la justice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre, puisqu'il est plus difficile ; et lorsque personne ne finit, c'est-à-dire, ne se défait de ses trois cartes, comme il arrive souvent, celui qui joue la dernière carte en s'étendant, ou le dernier, n'importe, outre qu'il ramène toutes les cartes qui sont sur le jeu pour servir à lui faire gagner les cartes, reçoit encore de chacun des Joueurs un jeton pour la consolation. Vous trouverez ci-après les hasards de ce jeu, et ce que l'on paye pour ou contre.

Hasards et droits de payer au jeu du Papillon.

I. CELUI qui étend ses cartes paye autant de jetons au corbillon qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui, en étendant ses cartes, étend un ou deux, ou trois as, se fait payer par chaque joueur autant de jetons qu'il a étendu d'as.

III. Celui qui, en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jetons par chaque Joueur qu'il a pris d'as.

IV. Celui qui, avec un as dans sa main, tire un autre as sur le jeu, gagne deux jetons de chacun ; et celui qui avec un deux lève deux as qui sont sur le tapis, gagne quatre jetons de chaque Joueur ; et celui qui avec un trois en lèverait trois, en gagnerait

six de même : celui qui avec un quatre lèverait les quatre as qui seraient sur jeu, gagnerait huit jetons de chaque Joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans son jeu, lèverait trois cartes de la même manière, gagnerait un jeton de chaque Joueur, et ce coup s'appelle *hanneton.*

VI. Celui également qui aurait trois cartes d'une même manière, dont la quatrième serait sur le tapis, la prendrait avec ses trois, et gagnerait un jeton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant lèverait toutes les cartes, ou la carte seule qui resterait sur le tapis, gagnerait un jeton de chaque Joueur, et ce coup s'appelle *sauterelle* : en ce cas, celui qui joue est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la partie, fait ses trois cartes, gagne un jeton de chacun, et l'on appelle ce coup, faire *petit-papillon :* l'on dit, dans le courant de la partie, puisque celui qui les lève quand toutes les cartes sont jouées, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ses levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jeton de chacun pour les cartes ; lorsqu'elles sont égales avec un des Joueurs, personne ne les gagne, mais elles se payent double le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la partie, étend le dernier ses cartes, gagne un jeton de chaque Joueur, et l'on appelle ce droit *consolation.*

XI. Celui qui gagne la partie, ou est le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui sont sur le tapis, et elles lui servent à gagner les cartes.

XII. Lorsque le jeu de cartes est faux, le coup n'en est pas moins bon, pourvu que le nombre soit tel qu'il doit être.

XIII. Lorsque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en apperçoit; pour lors on remêle, et celui qui a mal donné met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant son tour, est obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce sont les dernières cartes qu'il y a à donner, lorsqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu, qui est fort aisé, donnera beaucoup de plaisir à ceux qui le joueront comme il faut, et dès qu'on l'aura joué, je suis certain qu'on le goûtera. Passons à un autre.

LE JEU
DE L'AMBIGU.

L'AMBIGU est un jeu fort divertissant, et dont les règles sont fort aisées; son titre donne d'abord une idée de ce qu'il est, puisqu'il est en effet un mélange de plusieurs sortes de jeux.

Pour jouer à l'Ambigu, l'on prend un jeu de cartes entier, dont on ôte les figures, et dont on compte les points simplement par ce qu'ils sont marqués, un dix pour dix, un as pour un, ainsi des autres.

On peut jouer à l'Ambigu depuis deux Joueurs jusqu'à six : le jeu est plus gracieux à cinq ou six Joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il est bon de prendre chacun un certain nombre de jetons, que l'on fait valoir tant et si peu que l'on veut, et marquer le temps ou les coups que l'on veut jouer : lorsque l'on marque le temps, il est permis à celui des Joueurs qui perd la partie, de quitter avant le temps prescrit, et jamais à celui qui gagne, qui ne peut quitter avant ledit temps expiré, quand même un ou deux Joueurs perdans auraient quitté; et lorsque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués, tous les Joueurs doivent jouer jusqu'à ce que la partie soit finie. Après avoir réglé toutes ces choses, on voit qui doit donner les cartes, de la manière

dont on juge à propos, soit à la plus haute ou à la plus basse, n'importe ; après quoi, celui qui est à mêler ayant battu les cartes, et fait couper le Joueur de la gauche, distribue à chaque Joueur deux cartes l'une après l'autre ; et lorsque chaque Joueur a vu ses deux cartes, il voit s'il a un jeu d'espérance, et s'il l'a tel qu'il puisse espérer ou le point, ou la prime, ou bien la séquence, ou le tricon, ou le flux, ou deux de ces avantages, ou enfin le fredon, il doit s'y tenir, et dire, je passe : il doit alors écarter une de ses cartes, ou deux s'il veut, et celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, et ainsi des autres.

Ceux qui dès les deux premières cartes qu'il leur donne, ont lieu d'espérer quelque chose d'avantageux, au lieu de dire passe, disent *baster*, et mettent au jeu un ou deux jetons, selon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait prend aussitôt le talon, bat derechef les cartes, donne à couper comme auparavant, et sans toucher aux cartes, distribue de la même manière deux cartes à chaque Joueur ; ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes, pour voir si on a un jeu d'espérance, ou tout formé ; en ce cas, on s'y tient, sinon on dit, *je passe* ; si tous les autres en font de même, le dernier, qui est celui qui a les cartes, met deux jetons au jeu, outre ceux que chacun avait mis pour faire la poule, et ceux de la batterie, c'est-à-dire, ceux qu'on avait mis pour faire battre, et oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, ou qu'il espère de l'avoir par la disposition de ses quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jetons dont on a parlé, il dira, *va* de deux ou trois jetons davantage, ou de plus s'il veut; et si personne n'y tient, il lèvera la batterie, et le dernier, outre cela, lui donnera deux jetons, à moins que le dernier ne fasse lui-même la *vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux ou plusieurs qui veuillent tenir la *vade*, chacun d'eux, pour lors, écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes, ou point du tout, si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les Joueurs qui tiennent la *vade*, avant qu'ils aient écarté et qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la dernière fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun, selon son rang, commence à parler; et s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espérait, il dit, je passe; et si tous les autres disaient la même chose, la *vade* resterait pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, et qu'ayant fait le *renvi*, il mette quelques jetons de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur sera permis de tenir ou de passer; s'ils passent, il lèvera tout, et tirera de chacun des Joueurs ce qu'il avait de points, prime, séquence, tricon, flux ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres Joueurs tient ce *renvi*, il peut renvier ensuite ; et après que les renvis sont faits et le jeu borné, chacun de ceux qui en sont met son jeu à découvert, pour voir celui qui aura gagné ; et les autres lui payent les séquences, tricon et le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu, c'est de se faire un grand point, ou la prime, séquence, tricon, flux ou fredon. Passons à l'explication de ces termes, ou l'on dira en même temps leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, et leur valeur.

LE point, qui est deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trèfle ou pique, etc. est le moindre jeu, et le plus haut point emporte le plus bas ; et chaque Joueur donne une marque, outre la poule, la vade, les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point ; c'est-à-dire, qu'un cinq et un quatre d'une couleur, qui ne font que neuf, gagneraient par préférence à un dix, et ainsi des autres de la même manière, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points seraient plus hauts.

La *prime* est quatre cartes de différentes couleurs ; elle gagne par préférence au point, et vaut deux jetons de chaque Joueur : si les

points qui la composent sont au - dessus de trente, on l'appelle la grande prime : la plus haute emporte la plus basse.

La *séquence* est une tierce de cartes, comme cinq, six et sept de même couleur ; elle emporte le point et les primes ; et celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque Joueur trois jetons, outre la poule, la vade et les renvis : la séquence la plus haute en points emporte la plus basse.

Le *tricon* est trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même espèce ; il emporte le point, les primes et la séquence, et vaut à celui-là, lorsqu'il gagne, quatre jetons de chaque Joueur, outre la poule, la vade et les renvis : le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* est de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, et ainsi des autres ; il gagne préférablement au tricon, à la séquence, à la prime et au point, et vaut à celui qui gagne, cinq jetons de chaque Joueur, outre la poule, la vade et les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, sont les jeux simples qui composent l'Ambigu. Venons maintenant à ceux qui sont doubles, parce qu'ils en contiennent deux, ce qui fait qu'ils emportent les simples.

Le tricon avec la prime, c'est lorsque trois as, ou trois autres cartes de même espèce, sont jointes à une quatrième carte d'une couleur différente ; il emporte, de cette sorte, tous les autres jeux simples, et vaut à celui

qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produirait séparément.

Le *flux* avec la séquence emporte le tricon avec prime, et tous les jeux simples, et est payé de la même manière, en prenant séparément ce qui devrait être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorsqu'on a quatre cartes de séquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois serait plus forte en points.

Le *fredon*, qui est quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, et qui par conséquent est le plus fort de tous les autres jeux, les emporte aussi tous, et vaut huit points pour le fredon, et deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite : le fredon le plus fort emporte le plus faible ; celui d'as est le moindre de tous.

Lorsque le point, la prime ou la séquence et le flux se trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui est assez expliqué, passons maintenant aux règles de ce jeu.

RÈGLES DU JEU DE L'AMBIGU.

I. DE deux ou trois jeux égaux, celui qui est le premier en carte l'emporte, si ce n'est au point, où deux cartes de séquence, comme quatre ou cinq et six, l'emporteraient sur deux et sept, ou sur sept

sept et quatre à point égal, et nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le second renvi, ne peut renvier au-dessus des autres qui en ont été, si-tôt que les cartes sont données pour la dernière fois.

III. Un des Joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passé et qu'ils s'y sont engagés ; et le premier pour lors peut être de ce *renvi*, comme les autres, et renvier même au-dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut, si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste de jetons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres Joueurs, et on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit, c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un Joueur, que comptant. L'on peut même, si un Joueur qui a perdu la reprise veut jouer encore, décaver de nouveau, c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné, jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant ; après quoi, on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter, après avoir vu la troisième carte : c'est pourquoi, si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premières,

on peut le faire quand quelqu'un fait battre, et caver ce qu'on voudra, disant, j'en suis de tant de jetons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne, c'est-à-dire, ce que valent les points, primes, séquences, flux ou tricons, etc. et, selon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fît pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, et l'on ne bat et coupe que lorsqu'on fait la première et la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, et qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées, qu'on bat, et qu'on donne à couper, pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque Joueur.

X. Si quelqu'un des Joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, et qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes cartes qui lui sont inutiles, ne lui reviennent, et qu'étant bonnes, elles ne fissent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuse son jeu à faux, comme séquence, flux ou prime, etc. et par conséquent ne les a pas, ne perd rien pour cette méprise, à cause que, pour que son

jeu soit bon, il doit étaler sur table, et les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes, à moins qu'ils n'aient vu son jeu; car s'ils les avaient jetées ou mêlées avec leur écart, celui qui aurait accusé faux ne laisserait pas de gagner, en montrant son jeu, pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, soit à la première donne, soit après l'écart, perd le coup et l'argent, supposé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son jeu, et de n'en point demander plus qu'il ne faut; car, ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre et les faire couper, comme à se servir des écarts, ainsi qu'on l'a dit, il sera obligé de mettre quatre marques au jeu, et perdra son coup, sans que cela soit préjudiciable aux autres, qui ne laisseront pas d'achever leurs renvis et le coup, dont ils seront payés selon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'est pas permis à aucun des Joueurs de montrer son jeu ni ses écarts, sous la peine de perdre le coup, et payer encore au jeu quatre jetons.

Ce que ce jeu a de plus beau, sont les renvis qu'on y fait, et la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire, pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche: on y cherche le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, et peut

être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de temps perdu : cependant, comme il pourrait aller loin, il convient de borner ce que l'on veut perdre, et ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.

LE JEU

DU COMMERCE.

LE jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux, qui font le jeu entier, et les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze, et est au-dessus du roi, le roi au-dessus de la dame, et ainsi des autres.

On ne saurait jouer à ce jeu, moins de trois ; et on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler bat les cartes, qu'il fait couper par celui de sa gauche ; ensuite, il en donne trois à chaque Joueur à la ronde, en commençant par sa droite : il lui est libre de les donner l'une après l'autre, ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jetons qu'on apprécie à ce que l'on veut, et dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon; et pour cela, on arrange ses cartes de manière qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication :

Le point est deux ou trois cartes de même couleur; le plus fort emporte le plus faible : une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence ce qu'on appelle tierce au piquet c'est-à-dire, as, roi et dame; roi, dame et valet; dame, valet et dix; valet, dix et neuf, et ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte emporte celle qui l'est moins.

Enfin, le tricon, c'est trois as, trois rois, trois dames, trois valets, et ainsi des autres : le plus fort gagne.

Vous observerez, que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu, ou de tricon; de même celui qui a la plus forte séquence, s'il n'y a point de tricon : car, il faut savoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, et la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu est appelé banquier, et le talon la banque : le banquier a plusieurs priviléges, il a aussi du désavantage; c'est ce que l'on verra à la fin de ce traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le banquier met le talon devant lui, et dit, qui veut com-

mercer ? Le premier en carte, après avoir examiné son jeu, dit, pour argent, ou troc pour troc : cela dépend de lui, et ainsi du second, troisième, etc.

Commercer pour argent, c'est demander au banquier une carte du talon, à la place d'une autre carte qu'il lui donne, et qui est mise sous le talon, et il donne au banquier un jeton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite, et il n'en coûte rien pour cela. Ainsi, chacun des Joueurs, l'un après l'autre, et suivant son rang, commerce jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou que quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la séquence ou le tricon montre son jeu, et n'est point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour lorsqu'il est fini ; et si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir, étend son jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour ne peuvent commercer, et s'en tiennent à leur jeu ; et si celui-là était premier, personne ne commercerait.

Lorsque l'un des Joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les Joueurs qui a le plus fort point, la plus haute séquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, et l'on recommence un autre coup, celui de la droite du banquier mêlant.

Voici quels sont les priviléges du banquier, et en quoi il y a avantage de faire.

Le banquier retire de ceux qui commercent pour argent, un jeton pour chaque carte qu'il donne du talon.

Le banquier ne donne rien à personne, quoiqu'il commerce à la banque.

S'il arrivait, entre plusieurs Joueurs, que le point fût égal lorsqu'il n'y aurait point de séquence ou de tricon, le banquier gagnerait la poule par préférence aux autres.

Le banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laisse pas de tirer un jeton de chaque Joueur qui a commercé à la banque, lorsqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également, comme les autres Joueurs, commercer au troc : il doit aussi fournir au Joueur de sa gauche, qui veut commercer au troc avec lui, une carte de son jeu sans argent.

Voyons maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou à être banquier.

Le banquier, quelque jeu qu'il puisse avoir en main, lorsqu'il ne gagne pas la poule, est obligé de donner un jeton à celui qui la gagne, parce qu'il est censé avoir toujours été à la banque.

Le banquier qui se trouverait avoir point, séquence ou tricon, et qui avec cela ne gagnerait pas la poule, parce qu'un autre Joueur l'aurait plus haut, donnerait un jeton à chacun des Joueurs à quoi les autres Joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi, l'on voit que si le banquier a de l'avantage, il arrive aussi quelquefois que, quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la banque, il est forcé de donner plus de jetons qu'il n'en a reçu.

Il serait inutile de faire un article des règles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce

que nous avons dit : il suffira de dire que, lorsque le jeu est faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la manière de le jouer étant nouvelle et plus divertissante, trouvera des partisans aussi bien à Paris que dans les Provinces ; il est de compagnie, en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze personnes ; et de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jetons.

L'on jouait autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque Joueur eût perdu son enjeu, ce qui traînait quelquefois trop loin ; et d'autres fois, on faisait finir d'abord la partie par le malheur d'un Joueur : il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au Quadrille. On pourra donc, à douze personnes, jouer cinq tours, et à proportion lorsqu'on sera moins : un tour, c'est le temps que chacun mêle une fois ; et la partie durera, avec des Joueurs au fait du jeu, environ une heure.

LE JEU
DE LA TONTINE.

VOICI un jeu dont il n'a jamais paru de règle, et qui est même inconnu à Paris, quoique l'on le joue assez communément dans quelques Provinces on a lieu de croire qu'il sera reçu avec plaisir, puisqu'il est fort amusant.

On peut jouer à la *Tontine* douze ou quinze personnes plus l'on est, plus le jeu est divertissant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la Tontine, est un jeu entier, où toutes les petites sont.

Il faut, avant que de commencer, prendre chacun une prise composée de douze, quinze ou vingt jetons, plus ou moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, et chacun, en commençant la partie, doit mettre trois jetons dans le corbillon qui est au milieu de la table; ensuite, celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, tourne une carte de dessus le talon pour chaque Joueur, selon son rang, et en prend une également pour lui.

Le Joueur qui se trouve un roi par la carte tournée pour lui, tire trois jetons du corbillon à son profit : si c'est une dame, il en tire deux; pour un valet un : celui qui a

un dix, ne tire ni ne met rien : celui qui a un as, donne à son voisin à gauche un jeton : celui qui se trouve avoir un deux, en donne deux à son second voisin à gauche ; et celui qui a un trois, en donne trois à son troisième voisin à gauche. à l'égard de celui qui a un quatre, il met deux de ses jetons au corbillon ; un cinq y en doit un, un six deux, un sept un, un huit deux, et un neuf un : on observe exactement de payer, et de se faire payer ; après quoi, le Joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramasse les cartes et mêle. Le coup se joue de la même sorte, et chacun mêle à son tour.

Celui qui a perdu tous ses jetons est mort ; mais ce n'est pas à dire qu'il ait perdu entièrement espérance, puisqu'il peut revivre par le moyen de l'as que son voisin à droite peut avoir, et qui lui procure un jeton, ou par un deux que son second voisin à droite peut avoir, qui lui en vaudrait deux ; ou bien par un trois que son troisième voisin à droite peut avoir, et qui lui en vaudrait trois.

Un Joueur, avec un seul jeton, joue comme celui qui en a encore dix ou douze ; et s'il perd deux jetons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il est quitte.

Les Joueurs qui sont morts n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorsqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau ; et celui enfin qui seul reste avec quelques jetons, est celui qui gagne la partie, et tire ce que chacun a mis pour la prise.

LE JEU
DE LA LOTERIE.

VOICI, sans contredit, le jeu de cartes le plus amusant, et d'un plus grand commerce : la beauté de ce jeu consiste à jouer dix ou douze, ou davantage même si l'on peut, et pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où sont toutes les petites l'un sert pour faire les lots de la loterie, et l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jetons, plus ou moins, c'est à la volonté des Joueurs, et on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jetons qu'il a pour sa prise ; et mettant tout ensemble dans une boîte ou bourse au milieu de la table, ils composent le fonds de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des Joueurs prennent un jeu de cartes ; et comme il n'importe pas à qui les donnera, et qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on présente les cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les cartes, et fait couper par les Joueurs de la gauche qui ont les jeux de cartes, un des Joueurs distribue de l'un des jeux de cartes,

une carte à chaque Joueur : toutes ces cartes doivent rester couvertes, et on les appelle les *lots ;* quand ces lots sont ainsi étalés sur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jetons que bon lui semble, en observant sur-tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, et d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en distribue à chacun une; on appelle celles-là les *billets*.

Chacun ayant pris sa carte on tourne les lots, et pour lors chaque Joueur regarde si sa carte est conforme à quelque carte de celles qui composent les lots, c'est-à-dire, que s'il retournait un valet de trèfle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de de trèfle, un six de carreau, un quatre de cœur, un trois de pique et un deux de carreau qui seraient les lots, celui ou ceux qui auraient leur carte pareille à une de celles-là, emporteraient le lot marqué sur ladite carte.

Après quoi, chaque Joueur qui tient les cartes ramasse celles qui sont de son jeu, et recommence, après avoir mêlé de nouveau, à les distribuer comme auparavant : on étale les lots de même, et on les tire avec les billets, ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés restent, et sont ajoutés au fonds de la loterie.

Cette manœuvre dure jusqu'à ce que le fonds de la loterie soit tout tiré ; après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, et le retire avec

l'argent de la prise, dont le Joueur qui tire la loterie doit se charger et en répondre.

Et lorsque la partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque Joueur, on leur en donne deux, ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la partie : la grosseur des lots contribue beaucoup aussi à faire finir bientôt une partie.

Ce jeu est très-amusant et ne donne pas un plaisir médiocre; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer ceux même dont la vivacité ne permet pas la moindre application, puisque tout est hasard à ce jeu, mais un hasard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose, et où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.

LE JEU
DE MA COMMÈRE,
ACCOMMODEZ-MOI.

Ce jeu a un fort grand rapport à celui du Commerce, et quoiqu'il ne soit guère joué que par certaines gens, il ne laisse pas d'être très-récréatif; et le soin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager plusieurs personnes à en faire leur

divertissement, étant d'ailleurs un jeu fort aisé, et auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme, *ma Commère, accommodez-moi*, parce que tout l'esprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra dans la suite.

Pour jouer à ce jeu, il faut un jeu entier où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois : chacun prend un enjeu qui est d'autant de jetons que l'on veut, et l'on fait valoir chaque jeton, à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou de gagner : l'on se règle également là-dessus, pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vu qui fera, celui qui est à faire mêle et fait couper le Joueur qui est à sa gauche ; après quoi, il donne à chacun trois cartes, l'une après l'autre, ou toutes à la fois, et ensuite il met le talon sur la table, sans en tourner aucune carte, n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant distribuées, on ne songe plus qu'à tirer au point, à la séquence et au tricon le tricon emporte la séquence, la séquence le point, et toujours le plus fort, quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus faible, ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'as est au-dessus du roi, et qu'il vaut onze points.

Le point, à ce jeu, consiste à avoir en main trois cartes d'une couleur : ce qu'on appelle autrement *Flux*.

La *Séquence* est trois cartes dans leur ordre naturel, comme as, roi et dame; roi, dame et valet; cinq, six et sept; ce qui s'appelle une tierce au Piquet, avec cette différence, qu'il faut qu'au Piquet les tierces soient d'une même couleur, et qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvu que les cartes se suivent.

Le *tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même manière.

Pour *s'accommoder*, et tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes; et voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, et dit, en la donnant à son compagnon à droite: *Ma Commère, accommodez-moi*, et son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile; et s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, et ainsi des autres, jusqu'à ce que quelqu'un des Joueurs ait rencontré; auquel cas il étale son jeu, et gagne la partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou séquence, ou tricon.

Vous observerez, comme il a été déjà dit, que le tricon gagne par préférence à la séquence, la séquence au point, et celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre, en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement; celui qui gagne par une séquence tire non-seulement la poule, mais encore un jeton de chaque Joueur; et celui qui gagne par tricon, gagne, outre la poule, deux jetons de chaque Joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les Joueurs, après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la première donne ; et pour lors, quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait prend le talon, et en donne une à chaque Joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite et par le dessus du talon ; il met les cartes échangées au-dessous ; mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommencerait à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, jusqu'à ce qu'un des Joueurs ait attrapé le point, une séquence ou un tricon ; et l'on pourrait même recommencer à en prendre du talon, si les Joueurs ne s'accommodaient pas ; mais cela arrive rarement on ne fait aussi guère que deux donnes à ce jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal que de remêler ; et lorsque le jeu est reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons ; et si même le coup où le jeu est reconnu faux était fini, c'est-à-dire, que quelqu'un eût gagné, le coup serait bon.

LE JEU
DE LA GUIMBARDE,
AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

LE nom que porte ce jeu marque assez l'enjouement qu'il renferme lorsqu'on le joue : le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dansait autrefois, et qui était remplie de postures divertissantes ; on appelle encore ce jeu *la Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu, depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes ; et en ce cas, le jeu de cartes avec lequel on joue est composé de toutes les petites ; mais si l'on n'est que cinq ou six, on en ôtera toutes les petites jusqu'aux six ou sept, pourvu qu'il en reste assez pour faire un talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jetons, que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait, on a cinq espèces de petites boîtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la guimbarde, qui est la mariée, l'autre pour le roi, l'autre pour le fou, la quatrième pour le mariage, et la dernière pour le point ; et les boîtes sont rangées sur la table en cette manière.

FIGURES DES BOITES.

Le Point..... Le Mariage..... Le Fou.....

Le Roi..... La Guimbarde.....

Chacun des Joueurs met un jeton dans chaque boîte, ensuite on voit à qui fera ; et celui qui doit mêler, ayant battu les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par trois et deux: après quoi, il tourne la carte de dessus le talon, et c'est cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de passer outre, il est bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point est trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne font pas point, et le plus haut point emporte le plus bas; et lorsqu'il se rencontre égal, celui qui a la main gagne le point.

Le mariage est le roi et la dame de cœur en main c'est un très-grand avantage.

On appelle le fou, le valet de carreau.

Le roi, c'est le roi de cœur, nommé ainsi tout court, parce que c'est l'époux de la guimbarde, qui est la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, et que la tourne est faite, chacun regarde dans son jeu s'il n'y a point quelqu'un

de ces jeux dont nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde ou le fou; ils peuvent arriver tous cinq en un seul coup à un Joueur: comme s'il avait le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, et un ou deux autres cœurs pour lui faire le point; il tirerait pour ses cœurs, supposé que son point fût bon, la boîte du point; pour le valet de carreau, la boîte du fou; pour le roi de cœur, celle du roi; et pour la dame, celle de la Guimbarde; et enfin pour tous les deux ensemble, celle du mariage; et lorsqu'on a quelqu'un de ces avantages séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur table avant que de les tirer; ensuite chacun accuse son point, et le plus haut l'emporte, comme il a déjà été dit.

Après que le point est levé, on met au fond chacun un jeton dans la même boîte, et ce sont ces jetons que gagne celui qui lève plus de mains que les autres.

Observez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car, si les Joueurs n'en font que chacun une, ce fonds demeure dans la boîte, pour servir au point le coup suivant; et si deux Joueurs avaient fait deux mains chacun, celui qui les aurait faites le premier gagnerait.

La Guimbarde est toujours la principale triomphe du jeu, en quelle couleur que soit la triomphe: le roi de cœur en est la seconde, et le valet de carreau la troisième, qui ne change jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire, et les as sont inférieurs aux valets et supérieurs aux autres cartes, comme dix, neuf, etc.

Le premier à jouer commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut, et le jeu se continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour soi, et tâchant, autant qu'il est possible, de faire deux mains et davantage, s'il peut, afin d'emporter le fonds.

Outre le mariage de la Guimbarde, il s'en fait encore d'autres, comme par exemple, lorsqu'on joue un roi de carreau, de trèfle ou de pique, et que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures, et de la même couleur, tombe dessus, c'est un mariage, ainsi que lorsqu'ils se trouvent tous deux dans une même main.

On en achèvera de trouver dans les règles de ce jeu, ce qui semble manquer de l'entière satisfaction de ceux qui le voudront jouer.

RÈGLES DU JEU DE LA GUIMBARDE.

I. S'IL arrive un mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne tire un jeton de chaque joueur, hors de celui qui a jeté la dame : si on a ce mariage en main, personne n'est excepté de payer ce jeton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe, ne gagne qu'un jeton de ceux qui ont jeté le roi et la dame.

III. Il n'est pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur, ni avec la dame, ni avec le roi de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main, c'est-dire, le roi et la dame de cœur, tire deux

jetons de chaque Joueur, en jouant les cartes, outre les boîtes qu'il a gagnées; quand on le fait sur la table, il n'en vaut qu'un: c'est-à-dire, lorsque le roi de cœur est levé par la Guimbarde qui, par un privilége à elle seulement accordé, enlève le roi de cœur.

V. On paye un jeton pour le fou; mais si indiscrétement ce fou va s'embarquer dans le jeu, et qu'il soit pris par le roi ou la dame de cœur, il ne gagne rien; au contraire, il en paye un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi et la dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué et doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage; autrement il payerait un jeton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce paye un jeton à chaque Joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paye un jeton à chaque Joueur.

X. Celui qui donne mal paye un jeton à chaque Joueur, et mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer; mais s'il est achevé de jouer, il est bon, de même que les précédens.

XI. On ne doit pas jouer avant son tour, et celui qui le fait paye un jeton à chacun.

Telle est la manière de jouer la Guimbarde; les règles en sont fort aisées, et ce

jeu ne demande pas une grande attention ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, et que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité des plus divertissans. L'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le saura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux, pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces règles.

LE JEU

DE LA TRIOMPHE.

Il y a plusieurs manières de jouer à la Triomphe, qui ont toutes quelque rapport ensemble, mais qui diffèrent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manières dont on peut y jouer voici la manière dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur est naturelle, le roi emportant la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, le dix le neuf, le neuf le huit, et le huit le sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, et quelquefois même trois contre trois : lorsque l'on joue deux contre

deux, ou trois contre trois, ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, et les adversaires de l'autre côté. Ils se communiquent leur jeu, de la vue seulement, bien entendu ceux d'un même parti, et jouent ensuite suivant le rang où ils sont. Enfin, soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera; et comme c'est un désavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire; ce qu'il fait: après avoir mêlé les cartes et fait couper son adversaire, ou celui qui est à sa gauche, s'ils sont plusieurs; il donne à chacun des Joueurs cinq cartes, et en prend autant pour lui par une fois deux et une fois trois, et ensuite tourne la première carte de dessus le talon, qui fait la triomphe et qui reste dessus le talon.

Ensuite, le premier à jouer joue telle carte de son jeu qu'il juge à propos, et dont les autres Joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, et de lever, s'ils en ont de plus hautes, ou de couper, s'ils ont des triomphes, en cas qu'ils n'aient pas de couleur jouée; et celui des deux partis qui a fait trois mains ou levées marque un jeu, et s'il faisait la vole il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre; et si la partie contraire, ou le Joueur adversaire, lorsque l'on joue tête-à-tête, ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait

pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu s'il l'accepte.

Voici les règles qu'on doit observer en jouant à la triomphe.

I. Lorsque le jeu est faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle : les coups précédens sont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des Joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ses points, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui joue avant son tour perd un jeu.

V. Celui qui en fournissant d'une couleur peut lever la carte jouée, et ne la lève pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper et ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût coupé d'une triomphe plus forte que la sienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux : il perd la partie quand on en est convenu en commençant.

VIII. Celui qui serait surpris à changer les cartes de son jeu avec son compagnon, ou reprendre les levées déjà faites, perdrait la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la science de bien conduire ce jeu, et il demande plus d'attention que l'on ne pense, pour être conduit comme il faut.

La

La partie ordinairement est de cinq jeux ou points l'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre manière de jouer la Triomphe.

CETTE manière de jouer ce jeu est plus connue dans les Provinces que la précédente elle a généralement toutes les règles de l'autre ; le jeu de cartes en est le même ; on voit de la même manière à qui fera ; l'on y donne cinq cartes également à chaque Joueur ; et la seule difference qu'il y a, c'est que l'on peut y jouer quatre cinq, ou plus de deux Joueurs, sans être pour cela les uns avec les autres ; au contraire, chacun fait son jeu, et lorsque deux Joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites gagne le jeu, et le marque comme s'il en avait fait trois.

Vous observerez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes par lesquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs : mais lorsque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, jusqu'à ce qu'il ait satisfait à ceux qu'il devait perdre. Ce jeu est fort divertissant, et d'un grand commerce.

Autre manière de jouer à la Triomphe.

CETTE manière de jouer est semblable à la précédente, en ce que chaque Joueur joue pour soi; mais elle diffère en ce que les as sont les premières cartes du jeu, et qu'ils lèvent les rois : les autres cartes suivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait : c'est qu'après avoir donné les cartes, qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un as, il pille; c'est-à-dire, il prend cet as qui fait la triomphe, et écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avait même au dessous davantage de cartes de la même couleur, en tournant sans interruption, il les prendrait, en remettant sous le talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même si l'un des deux qui jouent a l'as de la triomphe en main, il pille aussi; c'est-à-dire, il prend la triomphe retournée et les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en en mettant autant sous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il ne faut dans son jeu : on appelle cette manière de jouer à la Triomphe, jouer à *l'As qui pille*; on joue du reste les cartes comme à la première manière, et l'on fait la partie de tant et de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette manière, et sans jouer à l'As qui pille : on pourra diversifier et le jouer, tantôt d'une

façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours, pour les règles générales, aux règles qui sont dans la première manière de jouer. Passons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le rapport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.

LE JEU
DE LA BÊTE.

Ce jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appelé ce jeu de la sorte, à cause que, croyant souvent gagner en faisant jouer, on perd; mais je ne puis comprendre pourquoi, par un contraste si grand, on l'appelle aussi l'Homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là, que l'homme qui est un être raisonnable, et qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête, lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyait bien fondées, comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu, et que, contre son attente, il le perd: mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher; venons plutôt à la manière dont on joue ce jeu.

L'on joue ce jeu à trois, quatre, cinq, six, et même sept personnes; et en ce cas, il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, et que celui qui mêle tourne l'avant-dernière carte qui fait partie de celles de son

jeu, laissant la dernière pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu ; mais la manière la plus belle est à cinq : on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la Bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déjà dit, qui sont depuis le roi jusqu'au six : il est le même lorsque l'on joue à six ; mais lorsque l'on joue à cinq, il est de trente-deux, comme le jeu de Piquet ; et à quatre et trois, il est de vingt-huit, parce que l'on ôte les sept.

Le roi emporte la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, ainsi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le roi mêle, ou l'on voit à qui mêlera ; lorsque chacun a pris un certain nombre de fiches et de jetons qui composent la prise ou l'enjeu, et que l'on fait valoir tant et si peu que l'on veut, on règle également le nombre de tours que l'on a dessein de jouer ; ensuite, celui qui est à mêler bat les cartes ; et après avoir fait couper le Joueur de sa gauche, il en distribue cinq à chaque Joueur, qu'il donne par deux fois deux, et par une ensuite, ou bien par deux ou trois, ou trois et deux, ou bien enfin par deux et par une ensuite, et après cela deux encore cela dépend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la partie, de la même manière qu'il a commencé.

A la Bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné cinq

cartes à chaque Joueur, et qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la première carte du dessus du talon, qu'il laisse tournée sur ledit talon, au milieu de la table, et c'est cette carte tournée qui fait la triomphe.

Pour jouer avec règle à la Bête, on a une assiette d'argent, d'étain ou de faïence retournée, n'importe, et chacun commençant met une fiche devant soi, dont une partie est sous l'assiette, et partie dehors, et avec cela deux jetons, un qui fait le jeu, et l'autre que celui qui a le roi de triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup se joue; et celui qui mêle en met un troisième c'est à ce jeton que l'on connaît celui qui a mêlé. Lorsque quelqu'un gagne, il tire ces jetons, avec une fiche seulement, et ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées; après quoi chacun en remet une autre, et c'est ce qu'on appelle un tour. Ces coups, où toutes les fiches sont mises à la fois, se tirent différemment par ceux qui, ayant fait jouer, gagnent; et celui qui faisant jouer peut avoir la vole, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches et les bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, et il retire aussi un jeton de chaque Joueur : il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise, il ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer ne gagne pas, il fait la bête d'autant de jetons qu'il

aurait pu gagner : par exemple, si le coup était simple, celui qui ferait la bête, lorsque l'on est cinq Joueurs, la ferait d'onze jetons ; parce que la fiche et le jeton que chacun met devant soi pour le jeu en font dix, et le troisième jeton que celui qui mêle met, en fait l'onzième.

On ne parle point de celui que chacun met au-dessus de l'assiette : celui qui a le roi de triomphe le tire, à moins que celui qui a le roi ne fasse jouer le coup et le perde ; auquel cas le jeton resterait, sans que personne le tirât.

Lorsqu'un des Joueurs a tiré le roi, chaque Joueur doit mettre un jeton sur l'assiette pour le roi du coup suivant.

Toute bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite ; de même, s'il s'en faisait deux d'un coup, ou davantage, comme il arrive souvent, elles doivent aller ensemble ; et les bêtes doubles, ou qui sont faites sur d'autres bêtes, doivent aller sur les coups suivans, en commençant toujours par les plus grosses. Lorsqu'il y a une bête qui va sur le jeu, les Joueurs ne mettent point de jetons pour le jeu ; excepté celui qui mêle ; il met toujours un jeton devant lui, et celui qui gagne le jeu, lorsqu'il y a une bête double dessus, gagne, outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, et les jetons qui se trouvent, soit par les donnes ou autrement ; de même, lorsqu'il fait la bête sur ces coups, on l'augmente de la fiche et des autres jetons qu'il aurait pu gagner.

Celui qui joue, doit, pour gagner, faire

trois mains, ou bien les deux premières, c'est-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il ferait la bête : quand on dit les deux premières, on entend qu'aucun des autres Joueurs n'en fait trois ; car s'il en faisait trois, encore que celui qui fait jouer eût fait les deux premières, il ferait la bête.

Il arrive quelquefois qu'un des Joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre Joueur qui le suit ne puisse jouer, s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous ; je dis contre tous, parce que, pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre* : il est de l'avantage de tous les Joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord, ne la fait qu'à l'ordinaire. Remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre ; et l'on n'est plus reçu à faire contre, dès qu'on a jeté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des Joueurs de jouer de sorte à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, etc. Lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant ne s'en défaire que lorsque l'on n'est point en danger de la vole ; car en ce cas, il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer, si on a de la même cou-

leur ; sinon il faut la couper d'une triomphe, et même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'aurait de même déjà coupée ; autrement ce serait faire une faute ; mais si la carte à laquelle on a renonce est coupée d'une triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une manière assez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer, cependant, pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que, lorsque celui qui est premier à jouer, a vu son jeu, s'il a jeu à jouer il dit je joue : ou sans rien dire, joue par telle carte de son jeu que bon lui semble ; et le reste du jeu se joue de la manière dont on a déjà si souvent parlé, qui est que celui qui fait la levée rejoue jusqu'à ce que le coup soit fini, où l'on voit, par les levées que chacun a, si celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et si le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne voulait point jouer, il dirait, je passe ; le second qui aurait vu son jeu, dirait, suivant son jeu, ou je joue, ou je passe, et ainsi des autres ; et si quelqu'un d'eux faisait jouer, le premier en carte commencerait à jouer par telle carte qu'il voudrait.

Remarquez que, d'abord qu'on a dit, je passe, on ne saurait y revenir pour jouer ; de même, lorsqu'on a dit, je joue, pour passer.

Lorsque tous les Joueurs ont vu leur jeu, et que chacun a dit, passe, il dépend de

chaque Joueur d'aller en curieuse : c'est, en mettant un jeton au jeu, faire retourner la carte qui est à fond, et qui devient la triomphe. La première tourne étant annullée, celui ou ceux qui ont été en curieuse, peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse : comme la curieuse est égale pour tous les Joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu ; mais on doit se contenter d'en tourner une.

On joue du reste le coup comme on l'aurait joué d'abord.

Nous avons dit, au commencement de ce Traité, que celui qui avait le roi de triomphe retirerait les jetons qui sont sur l'assiette, et qu'on appelle simplement le roi. Il reste à dire que celui qui tourne un roi, tire ces jetons de dessus l'assiette, comme s'il avait le roi, pourvu toutefois, en l'un et en l'autre cas, que le jeu se joue ; car autrement le jeu resterait dans le même état.

La vole, comme nous avons déjà dit, tire, non-seulement tout ce qui est à l'assiette, mais encore les bêtes qui ne vont pas sur le coup, et un jeton de chaque Joueur : de même celui qui fait la *dévole*, c'est-à-dire, qui faisant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui est sur le jeu, fait autant de bêtes qu'il aurait pu en gagner, et donne à chaque Joueur un jeton.

Il reste à dire que, pour faire jouer, il faut avoir un jeu dont on puisse attendre trois mains, ou au moins deux mains bien assurées, qu'il faut en ce cas se hâter de faire, afin de les avoir premier : l'expérience apprendra, dans

peu de temps, quels sont les jeux que l'on peut et doit jouer ; les suivans sont de règle.

Dame, valet et neuf de triomphe, et un roi.

Valet, as et dix de triomphe : une dame et valet d'une même couleur.

Roi et as, un roi et renonce.

Roi et dame de triomphe, sans renonce ou avec renonce.

Dame, dix et neuf, et un roi.

Roi, as et neuf, et semblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorsque l'on joue trois personnes seulement, et même quatre : on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête ; celui qui donne mal paye un jeton à chacun, et refait ; lorsque le jeu de cartes est faux, le coup où il est trouvé faux ne vaut pas, les précédens sont bons.

Voilà tout ce qu'on peut dire du jeu de la Bête, dont on trouvera toutes les règles expliquées dans ce Traité, et que l'on jouera avec plaisir si l'on s'y conforme.

LE JEU

DE LA MOUCHE.

LE jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe, par la manière de jouer; et a quelque chose de l'Hombre, par la manière d'écarter: à la différence, qu'à l'Hombre ceux qui ne font pas jouer, écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart; au lieu qu'à la Mouche, tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit guère d'où ce jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a appelé de la sorte; mais comme ces connaissances ne sont point essentielles pour le savoir, nous passerons à ce qui regarde la manière de le jouer, et nous en donnerons des règles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu, depuis trois jusqu'à six: dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de cartes comme au Piquet; plusieurs Joueurs même ôtent encore les sept; et dans le second, il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes, afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire; enfin l'on doit, à proportion qu'on est de Joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque Joueur, au

cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut : après donc que l'on a vu celui qui est à mêler, et pris chacun un certain nombre de fiches ou jetons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner, celui qui est à mêler donne à chaque Joueur, et prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux et trois, ou trois et deux, même par cinq à la fois ; mais les autres manières sont plus honnêtes : il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, et qu'il laisse retournée sur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq ; et ainsi du second, après le premier, et des autres.

Observez que celui qui demande les cartes du talon est censé jouer, comme il a été déjà dit ; on peut aussi jouer sans-prendre, lorsqu'on a assez beau jeu sans aller à fond : de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu, et qu'on ne veut pas jouer ce qui arrive quelquefois à un Joueur qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes, sans en demander, appréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, et qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la *mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de Joueurs, et que celui qui mêle met seul, et ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur-tout lorsqu'on est cinq ou six Joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle, met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la *mouche*, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, et n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué sans-prendre, met son jeu avec les écarts, ou dessous le talon, s'il n'y avait point d'écart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond, dit seulement : je m'y tiens; il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la Bête, et chaque main qu'on lève vaut un jeton à celui qui la fait et qui tire le jeu : quand la mouche est double, il en tire deux, et trois quand elle est triple, et ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un Joueur sont toutes d'une même couleur, c'est-à-dire, cinq piques, ou cinq trèfles, et ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la triomphe, celui qui les a gagne la mouche, sans jouer; et c'est ce jeu que l'on appelle la *Mouche*.

Si plusieurs Joueurs avaient ensemble la mouche, c'est-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'aurait de la couleur qui

est triomphe, gagnerait par préférence aux autres ; autrement, ce serait celui qui aurait plus de points à la mouche : on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points, les figures pour dix, et les autres cartes les points qu'elles marquent ; et si elles étaient égales en tout, la primauté gagnerait.

Celui qui a la mouche n'est pas obligé de le dire, même quand on lui demanderait s'il la sauve ; mais si on le lui demande, et qu'il dise, oui ou non, il doit accuser juste.

Si après que celui qui a la mouche a dit, je m'y tiens, c'est-à-dire, qu'il n'écarte point des cartes pour en prendre d'autres, les autres Joueurs, sans réflexion, vont leur train ordinaire.

Le premier, lorsqu'il est question de jouer, qui a la mouche, montre ses cartes, lève tout ce qu'il y a au jeu, et gagne même toutes les mouches qui sont dûes ; et ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas, c'est-à-dire qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu, sans pour cela qu'il soit besoin de jouer ; c'est pourquoi, il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes, s'ils sauvent la mouche, et les observer alors ; car la joie qu'ils en ont le fait souvent connaître.

Celui qui a la mouche, n'est pas obligé de le dire, comme nous l'avons dit ; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est tenu à ses cartes, de laisser croire aux autres Joueurs qu'il peut l'avoir : c'est pourquoi il faut, dans l'un et l'autre cas, ne rien répondre, parce que, comme nous avons déjà remarqué,

quand on répond il faut accuser juste, et il est avantageux à ceux qui jouent d'être seuls, afin d'être moins exposés à faire la mouche : si cependant un Joueur était bien assuré de son jeu, c'est-à-dire, qu'il eût très-beau jeu, il pourrait sauver la mouche pour engager les autres à jouer, et faire faire par-là des mouches à ceux qui joueraient et ne feraient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jetons qu'elle est grosse sur le jeu; de même, celui qui pouvant prendre sur une carte jouée, soit en mettant plus haut de la même couleur, soit en coupant ou surcoupant, ne le fait pas, fait aussi la mouche.

Qui serait surpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder son jeu, ferait la mouche et ne jouerait plus.

Celui qui donne mal remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela : lorsque le jeu est faux, il ne vaut rien pour le coup, mais les précédens sont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cause des écarts : voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaisir s'il est joué de cette manière.

LE JEU DU PAMPHILE.

LE jeu du Pamphile ne diffère de celui de la Mouche, qu'en ce que le Pamphile, qui est ordinairement le valet de trèfle, est l'atout supérieur en toutes couleurs, et emporte le roi. Celui qui l'a dans son jeu reçoit de chaque Joueur un jeton ou plus, selon le jeu que l'on joue; et pour lui éviter la peine de demander, celui qui mêle est obligé de le mettre pour tous les autres, et ainsi chacun à son tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de dessus le talon, tourne le Pamphile, il lui est libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans son jeu.

Si, dans les cinq cartes qu'on donne aux Joueurs, un d'eux se trouvait avoir, avec le Pamphile dans son jeu, quatre cœurs ou quatre piques, et ainsi des autres, et que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne serait pas censé avoir lenturlu ou la mouche, étant absolument nécessaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs, et ainsi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les Joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les règles de ce jeu sont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

LE JEU
DE L'HOMME D'AUVERGNE.

CE jeu a un grand rapport à la Triomphe : on peut jouer, depuis deux jusqu'à six, l'Homme d'Auvergne ; et le jeu de cartes dont on se sert est au nombre de trente-deux : mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on lèvera les sept. Les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire, roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit et sept, lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui fera, celui qui est à mêler mêle ; et après avoir fait couper le Joueur de sa gauche, il donne à chaque Joueur cinq cartes, par deux et trois, et en prend autant pour lui ; après quoi il tourne, et la carte tournée fait la triomphe : alors chacun voit dans son jeu, pour jouer de même qu'à la Bête ; et lorsque personne n'a assez beau jeu, on dit, *passe* : ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est-à-dire, tourner la carte de dessous, qui sera la triomphe, à la place de la première carte tournée : on pourra en tourner jusqu'à trois, si les deux premières n'ont accommodé aucun des Joueurs. Celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premières, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les règles ci-après, la manière dont on doit jouer

ce jeu, dont la partie est ordinairement à sept jeux, mais qu'on pourrait pourtant faire ou plus courte ou plus longue.

Règles du jeu de l'Homme d'Auvergne.

I. LORSQUE le jeu de cartes est faux, on refait, et les coups précédens sont bons, et même celui où on l'aurait reconnu faux, si le coup était entièrement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal, perd un jeu et remêle.

III. Lorsque celui qui mêle trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faisant la triomphe, c'est-à-dire, en tournant la carte de dessus, ou de dessous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce roi, et il en gagnerait encore autant qu'il aurait d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'est-à-dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer et perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en dessous le talon, et qui fait triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la première carte tournée, c'est-à-dire,

qu'il marque un jeu pour son roi, et un pour chaque roi qu'il aurait encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déjà dans son jeu le roi de triomphe, pour lequel il aurait marqué.

X. S'il arrive que quelque Joueur, après s'être réjoui, vienne à perdre, en jouant son jeu, le roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperait ou autrement, celui qui ferait la levée où le roi serait, gagnerait une marque sur celui à qui serait le roi coupé, et ainsi des autres rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce jeu est assez facile pour que, si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude, comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les règles.

LE JEU
DE LA FERME.

QUOIQUE ce jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de Provinces: c'est effectivement un jeu de compagnie, puisqu'il en est plus beau lorsqu'il y a plus de Joueurs : on joue jusqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de cartes est composé de toutes les menues; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étaient, le nombre de seize arriverait trop souvent, et l'on dépossèderait

trop tôt le fermier : de même on ne laisse que le six de cœur, levant les trois autres six, parce qu'il serait trop aisé de gagner à cause de chaque figure qui vaut six, et des dix. *Le six de cœur* est appelé par excellence *le Brillant.*

Vous remarquerez que celui qui fait seize, par le moyen du six de cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales ; car celui qui gagnerait en deux cartes, gagnerait au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes ; par exemple, un neuf et un sept gagneraient sur un sept, un six et un trois : mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la prime gagne, à moins que, comme nous avons déjà dit, on ne fît les seize, à cartes égales, par le six de cœur, qui gagne sur la primauté.

Le fermier est l'un des Joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, soit à dix, à quinze et à vingt sous, et ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jetons.

L'argent convenu pour la ferme est d'abord mis à part, et celui qui dépossède le fermier le gagne.

Celui qui est le fermier mêle toujours ; après avoir fait couper le Joueur de sa gauche, il donne à chacun des Joueurs une carte du dessus du jeu ; ensuite, il en donne du dessous du talon à qui en demande, en commençant également par sa droite, et chacun à son tour, une carte après l'autre, autant que chacun en désire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points, et qui craint

de passer le nombre de seize, de s'y tenir, et de ne point prendre de cartes; on ne paye en ce cas rien au fermier. Celui qui, ayant pris une seconde carte, passe le nombre de seize, qui est le nombre qu'il faut faire pour déposséder le fermier, lui paye autant de jetons qu'il le surpasse de points : par exemple, si ayant un neuf en main, il lui arrive un dix, il payera trois jetons au fermier, parce que dix - neuf, qu'il a, surpassent seize de trois points; et ainsi des autres à mesure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles sont marquées : l'as pour un point, et ainsi des autres, et chaque figure pour dix.

Lorsqu'on a un point approchant de seize, il est bon de s'y tenir, pour deux raisons : la première, qu'on ne risque pas de payer au fermier; et la seconde, que l'on peut gagner le jeton que chacun a mis au jeu, et que celui qui a le point le plus près de seize au-dessous, gagne, lorsqu'il n'y a personne qui dépossède le fermier; car celui qui dépossède le fermier, gagne, non-seulement le prix de la ferme, mais encore les jetons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépossédé le fermier devient fermier lui-même, à moins que l'on ne soit convenu qu'on le sera toujours, ou chacun le sera à son tour; auquel cas, celui qui doit être fermier prend les cartes, et donne à chaque Joueur, comme nous l'avons déjà dit.

Observez que chaque fermier doit mettre

en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme que celui qui dépossède gagne.

Il en est indemnisé, au moyen des jetons que chaque Joueur lui donne du surplus des seize points.

Remarquez qu'il est libre à un Joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut : il ne le peut qu'à son tour, et l'un après l'autre.

Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre manière de jouer la Ferme, qui est moins en usage, mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre manière de jouer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de cartes, mais l'on revoit à qui fera ; et à cette manière de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui, comme pour les autres, une et plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize : il n'y a rien autrement qui compose la Ferme, qui se forme par les jetons que ceux qui passent seize payent à la ferme, au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un ; et ainsi celui qui gagne la ferme gagne tous ces jetons ramassés, et le jeton que chacun a mis au jeu ; et que celui qui a le point le plus près de seize, au dessous, gagne lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que, lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte. Chacun

fait à son tour. Il y a beaucoup plus d'égalité à cette manière de jouer ; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre règle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.

LE JEU DU HOC.

Ce jeu a deux noms, savoir, le Mazarin, et le Hoc de Lyon ; il se joue différemment : mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun, et dans le second douze le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi lève la dame, et ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espèce d'Ambigu, puisqu'il est mêlé du piquet, du brelan et de la séquence, appelé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui font *Hoc*.

Le privilége des cartes qui font *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les joue, et qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatre rois, la dame de

pique et le valet de carreau ; chacune de ces cartes vaut un jeton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le temps que l'on veut jouer, mis trois jetons au jeu, que l'on fait valoir ce que l'on veut, et dont l'un est pour le point, le second pour la séquence, et le troisième pour le tricon, que Mesdames les Prudes appellent fredon ou triolet, on voit à qui fera, et celui qui doit faire ayant mêlé et fait couper à sa gauche, distribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point, ou à dire passe, s'il voit qu'il est petit, ou à renvier s'il l'a haut : s'il passe, et que les autres renvient, en disant, deux, trois ou quatre au point, il y peut revenir ; on peut renvier sur celui qui renvie jusqu'à vingt jetons au-dessus, et ainsi de ceux qui suivent en montant toujours de vingt ; l'on peut de moins si l'on veut ; et celui qui gagne le point, le lève avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligés de lui rien donner.

Cela fait, on accuse la séquence, ou bien on dit passe, pour y revenir si on le juge à propos, au cas que les autres renvient de leur séquence ; pour lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, et que le jeu est simple, celui qui gagne de la séquence, tire un jeton de chaque Joueur pour chaque séquence simple qu'il a en main ; la première qui vaut, fait valoir

les

les moindres à celui qui l'a ; de la séquence on passe au tricon, qu'on renvie de même que le point.

Le point est, comme il a été déjà dit, plusieurs cartes d'une même couleur ; celui qui en a davantage gagne le point, et lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la plus haute séquence gagne : dame, valet et dix est la plus forte séquence simple ; la dernière est as, deux et trois.

Le tricon est trois as, trois deux, et ainsi des autres cartes, en montant jusqu'aux dames.

Mais si par hasard l'on passe du point de la séquence et du tricon, et que par conséquent on ne tire rien, on double l'enjeu pour le coup suivant, et celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait son jeu simple, et tire, outre cela, un jeton de chaque Joueur.

Lorsqu'on a séquence ou tierce de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, on en paye deux à celui qui gagne une séquence simple, lorsqu'il a en main une séquence de quatre cartes, c'est-à-dire, une quatrième de quelques cartes que ce puisse être jusqu'au valet.

Si le jeu est double, on en paye chacun quatre.

On donne trois jetons pour la quatrième de roi, quoique le jeu ne soit que simple, et six quand il est double.

On donne trois jetons à celui qui gagne la séquence avec une quinte, c'est-à-dire, cinq cartes de suite ; et six, lorsque le jeu est double.

Celui qui a une quinte de séquence de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque Joueur quatre jetons, et huit si le jeu est double : on ne paye pas davantage pour les sixièmes, etc.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jetons de chaque Joueur, et lorsqu'il est double, quatre.

On en paye quatre pour trois rois lorsque le jeu est simple, et autant pour quatre dames, quatre valets, etc.; et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, et au jeu double, seize : bien entendu qu'on ne paye les jetons qu'à celui qui gagne ; lequel, au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déjà dit, et de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait payer des moindres qu'il aurait au jeu ordinaire.

Il est permis de revenir au tricon, comme au point et à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions et avantages qu'on peut tirer des points, séquences et tricons, lorsqu'on les gagne, et expliqué l'avantage et le privilége des cartes qui font *Hoc*, il reste à apprendre la manière dont les cartes doivent être jouées ; la voici :

Par exemple, supposé que le premier des trois Joueurs ait en main un, deux, trois, quatre, ou autres cartes, ainsi de suite, quoiqu'elles ne soient point de la même couleur, et que les deux autres n'aient pas de quoi mettre au-dessus de la carte où il s'arrête, la dernière carte qu'il a jetée lui est

Hoc, et lui vaut un jeton de chaque Joueur, et il recommence par les plus basses, parce qu'il y a plus d'espérance de rentrer par les hautes ; et si, par exemple, il joue l'as, il dira, un, et s'il n'a pas le deux, il dira, sans deux ; celui qui le suit, et qui aura un deux, le jettera, et dira, deux, trois, quatre, et ainsi des autres, jusqu'à ce qu'il manque de la carte suivante, qu'il dira, par exemple, sept sans huit, et ainsi des autres ; et lorsque les autres Joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue, la dernière carte qu'il a jetée lui est *Hoc*, et lui vaut un jeton de chaque Joueur. Il en est de même de toutes les autres, comme de celles dont on vient de parler ; et lorsque le Joueur suivant celui qui dit, par exemple, quatre sans cinq, n'ayant point de cinq, a un *Hoc*, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les *Hocs* valant ce qu'on veut qu'ils valent ; alors, il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuse à son jeu, et il gagne un jeton de chaque Joueur, pour le *Hoc* qu'il a joué.

Il faut, autant qu'on le peut, chercher le moyen de se défaire de ses cartes à ce jeu, puisqu'on paye deux jetons pour chaque carte qui reste en main, depuis dix jusqu'à douze, et un pour chaque carte au-dessous de dix. Si cependant il n'en reste qu'une, on payerait six jetons pour cette seule carte, et quatre jetons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'est-à-dire, qui n'a point de figures dans son jeu, gagne pour cela dix jetons de chaque Joueur.

Mais s'il se trouvait que deux des Joueurs eussent les cartes blanches, le tiers ne payerait rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde, en jetant, par exemple, un quatre, dirait, quatre sans cinq, et qui cependant aurait un cinq dans son jeu, payerait, à cause de cette méprise, cinq jetons à chaque Joueur, s'ils le découvraient.

Celui qui accuse moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir: ainsi, s'il perd le point par-là, c'est tant pis pour lui.

Ce jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon: il serait inutile d'en donner les règles séparément, puisque les règles qui lui peuvent être particulières sont détaillées ci-devant, et que les règles générales lui sont communes avec toutes sortes de jeux de cartes.

LE JEU

DU POQUE.

LE jeu du Poque a beaucoup de rapport au *Hoc*; on y joue depuis trois personnes jusqu'à six les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six; mais si l'on n'était que trois ou quatre, on en ôterait les six, et le jeu ne serait que de trente-deux.

Après avoir vu à qui fera, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des Joueurs cinq cartes, par deux et trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main. Pour la commodité des Joueurs, ils doivent prendre chacun une prise ou enjeu, qui est ordinairement de cinq jetons, et quatre fiches qui valent vingt jetons chacune, et dont on met la valeur si haut et si bas que l'on veut.

On a six poques, c'est-à-dire, six manières de petits cassetins de la grandeur d'une carte, et fort bas de bord; on les met sur la table, tous de suite, l'un contre l'autre, et chacun de ces poques ou cassetins a son nom écrit : l'un est marqué as, l'autre roi, un autre dame, l'autre valet, un autre dix et neuf, et enfin le sixième est marqué le poque. On met d'abord un jeton dans chaque poque, et puis celui qui a mêlé ayant distribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une sur le talon ; et si c'est une de celles qui sont marquées sur les poques, par exemple, s'il tourne un as, un roi, une dame, un valet ou dix, il tirera les jetons qui sont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit son jeu, et examine s'il n'a point poque, c'est-à-dire, s'il n'a point deux, trois ou quatre as, et ainsi des autres cartes au-dessous, les as étant les premières cartes du jeu.

Celui qui est à parler doit dire, pour lever le poque : Je poque d'un jeton, de deux, ou davantage, s'il veut ; et si ceux qui le suivent l'ont aussi, ils peuvent tenir au prix où est porté le poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner sans vouloir

hasarder de perdre le renvi qu'il faudrait payer s'ils perdaient.

Après que les renvis ont été faits, chacun dit quel est son poque, et le met bas ; et celui qui a le plus haut, gagne non-seulement ce qui est dans le poque, mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des Joueurs dit, je poque de tant, et que personne ne répond rien là-dessus, soit qu'on n'ait pas poque, ou qu'on l'ait trop bas, le Joueur qui a parlé le premier, lève le poque.

Le poque de retour, c'est-à-dire, deux sept en main, et un qui retourne, vaut mieux que les deux as en main, et ainsi des autres cartes ; à plus forte raison le poque des trois cartes emporterait celui de deux, et celui de quatre celui de trois ; encore que le poque de moins de cartes fût de beaucoup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne ; celui des Joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, lève les poques marqués aux cartes qu'il en a, et ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la manière de jouer les cartes.

Il faut observer que, pour bien jouer les cartes au Poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses ; parce qu'il arrive souvent que, ne pouvant rentrer en jeu, elles resteraient en main, ce qui serait préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus de cartes, quand un des Joueurs s'en est défait entièrement, celui-là, dis-je, est obligé de

donner autant de jetons à chacun, qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des as, d'abord qu'on le peut : on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté, à cause qu'on ne saurait mettre de cartes par-dessus, et ensuite jouer ses cartes autant de suite qu'on peut, comme, par exemple, sept, huit, neuf, etc. ou autres.

Supposé donc qu'on commence à jouer par un sept, on dira, sept, huit, si l'on a le huit de la même couleur ; autrement il faudrait dire, sept sans huit ; et celui qui a le huit de cette même couleur, le joue et continue de jouer le neuf de la même couleur, s'il l'a ; autrement il dit, sans neuf, et ainsi des autres ; et si tous les Joueurs se trouvent sans avoir ladite carte qu'on a appelée, celui qui a parlé le premier joue la carte de son jeu qu'il veut, et la nomme de la même manière : cela s'observe de la sorte, jusqu'à ce qu'un des Joueurs se soit défait de toutes ses cartes ; et celui qui s'en est défait le premier, tire un jeton de chaque carte que les Joueurs ont en main, lorsqu'il a fini, sans que cela empêche que celui qui en a davantage, paye à chaque Joueur autant de jetons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu sera assez amusant si l'on se conforme aux règles qu'on a données ci-devant : il est même de commerce, et ne demande pas une fort grande application, puisque le jeu de chacun se fait, sans qu'il y pense, par les cartes qui sont jouées. Il est bon, lorsqu'on est premier, d'avoir plusieurs cartes d'une couleur, et toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aisé de s'en défaire.

LE JEU
DU ROMESTECQ.

LE Romestecq, qui est un jeu assez difficile, tire l'étymologie de son nom de *Rome*, qui est un terme du jeu, et de *Stecq*, qui en est un autre.

Les cartes avec lesquelles on joue ce jeu sont au nombre de trente-six, c'est-à-dire, depuis les rois jusqu'aux six.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre, ou six personnes quand c'est à quatre ou à six, on voit à qui sera ensemble; et si l'on est six, le Joueur du milieu prend les cartes, et les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté, pour voir à qui fera; celui qui tire la plus haute carte peut faire, ou ordonner à l'autre de mêler. Il y en a qui prétendent que c'est un avantage de faire quand on joue six; et si l'on ne joue que quatre personnes, celui qui coupe la plus belle carte, donne; car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puisque celui qui est à la droite de celui qui mêle est son compagnon, avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu; et pour cela, il prend des jetons dont il marque le nombre de points dont il

est convenu ; au défaut de jetons, on se sert d'une plume ou crayon.

La partie est ordinairement de trente-six points lorsqu'on joue six ; et à deux ou quatre Joueurs, elle est de vingt-un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par deux fois deux, et puis une, ou bien par trois et deux, n'importe, pourvu qu'il observe de donner de la même manière, pendant tout le courant de la partie : il n'y a point de triomphe à ce jeu, et le talon reste sur la table, sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'as est la première carte du jeu, levant le roi ; le reste des cartes suit sa valeur ordinaire mais pour qu'une carte supérieure enlève une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur ; car autrement l'inférieure jetée la première, lève la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu, qu'il est bon de savoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double-Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double-Rome*, la *Rome*, et le *Stecq*.

On appelle *Virlicque* lorsqu'il arrive en main à un Joueur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce

soit, en observant que le plus haut emporte le plus bas ; et celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double-Ningre*, c'est deux as avec deux rois, ou deux as avec deux dix, et ainsi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main : il vaut trois points en main quand on ne le *gruge* pas, c'est-à-dire, si la partie adverse ne le lève pas.

Le *Triche*, c'est trois as, trois rois, ou autres cartes au-dessous, arrivées dans la même main ; si le triche est d'as ou de rois, et qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'est point grugé.

Les deux dames et les deux valets d'une même couleur sont appelés le *Village* ; de même deux dix et deux neuf de même couleur ; c'est-à-dire, que s'il y a une dame de pique et une de carreau, il faudra que les valets soient de pareille couleur, et ainsi des neuf et des dix, et autres cartes inférieures : le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double-Rome est lorsque l'on a deux as, ou deux rois en main : elle vaut deux points ; et lorsque les as ou rois ne sont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce sont deux valets, deux dix, ou deux neuf, ou deux autres cartes d'une même espèce, et elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* est une marque qu'on efface pour celui qui fait la dernière levée.

Il faut remarquer que, quelque carte qu'on joue, et dont les termes du Rome-Stecq sont

composés, doit être nommée par son nom propre au jeu. Par exemple, il faut toujours, en jouant une des pièces, dire, double-ningre, pièce de ningre ; et en jouant une de la double-rome, pièce de double-rome, et ainsi de la rome ; de même, pièce de triche et de village, et ainsi des autres ; car autrement, celui qui aurait effacé sans l'avoir dit, perdrait la partie, pour avoir manqué seulement de le dire.

Ainsi, en jetant les deux dames et les deux valets qui font le village, il faudra dire, pièce de village, etc.

RÈGLES DU ROMESTECQ.

I. CELUI qui, en donnant les cartes, en tourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jetons de sa partie ; mais si la carte est pour lui ou pour son compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, et que les Joueurs viennent à s'en appercevoir, on marquera trois jetons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même manière qu'il a commencé, est marqué de trois jetons par sa partie, et le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jetons, et ôtera au hasard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon, puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, relève la carte, et est marqué de trois jetons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, et dont il pourrait fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compterait, ou double-ningre, ou autres avantages du jeu, et ne les aurait pas, perdrait la partie, si quelque Joueur s'en appercevait.

VIII. Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarquerait d'un jeton de plus qu'il ne ferait, perdrait la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuserait trois marques qu'il n'aurait pas, perdrait la partie.

Voilà à-peu-près les règles de ce jeu, qui sont fort sévères, à cause que la mauvaise foi peut y avoir part : cette sévérité le rend fort pénible, et en fait une étude pour tous les Joueurs, sans qu'il y ait pour cela une grande science. L'usage apprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant suffisant pour lever les difficultés qui peuvent naître.

LE JEU
DE LA SIZETTE.

LE jeu de la Sizette, qui est très-peu connu à Paris, est cependant un des jeux de cartes des plus amusans; il demande, avec une grande tranquillité, beaucoup d'attention.

L'on joue six personnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette; l'on joue trois contre trois, placés alternativement, c'est-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux Joueurs d'un même parti l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes avec lequel on joue est de trente-six cartes, depuis le roi qui en est la première, et le six qui en est la dernière.

Comme il est avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera; celui qui tire la plus haute carte, commande à celui de la droite de mêler.

Celui qui doit mêler, après avoir bien battu les cartes et fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque Joueur, en commençant par sa droite, six cartes par deux fois trois, et non autrement, et tourne la dernière carte, qui est celle qui fait la triomphe; après quoi ceux qui ont la main, c'est-à-dire, qui sont premiers à jouer, examinent bien leur jeu et l'un des trois doit le gouverner: il est permis à

chacun de dire son sentiment. Celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, et après qu'il est informé de leur jeu, il fait jouer celui qui est à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorsque le premier a jeté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, se demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont; ils le disent à celui qui prend le gouvernement du jeu; et après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui est à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, et ainsi des autres, ou coupe, s'il est à propos, et qu'il n'en ait pas celui qui n'a pas de la couleur jouée n'est pas obligé à couper, encore qu'il le puisse, soit que la levée soit à ses amis, soit à ses ennemis; et ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées, ou le gagnent double lorsqu'on les fait toutes six.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particulièrement à ceux qui gouvernent le jeu; il suffit qu'il y ait de chaque côté un habile Joueur, pour que la partie soit égale.

L'habileté du Joueur consiste, à ce jeu, de savoir le jeu que ses amis ont, sans le trop faire expliquer, et de savoir ce que chacun des adversaires a, par la déclaration qu'il en a faite; cela regarde ceux qui gouvernent: et à l'égard des Joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils ne doivent dire de leur jeu que ce qui est nécessaire, et suivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adversaires et ne pas expliquer les

renonces que l'on peut avoir, sans y être engagé par celui qui gouverne, et qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos : l'expérience et un long usage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront ; et ils y trouveront beaucoup de plaisir, s'ils le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande ; mais pour prévenir les incidens qui pourraient survenir, on se conformera aux règles suivantes.

RÈGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

I. LORSQUE le jeu de cartes est faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal, perd un jeu.

IV. Celui qui, au lieu de tourner la carte de dessous et qui doit faire la triomphe, la joint à ses cartes, perd un jeu et remêle.

V. Celui qui, en donnant les cartes, tourne une ou plusieurs cartes d'un de ses adversaires, perd un jeu et remêle.

VI. Celui qui renonce, perd deux jeux, et le jeu de renonce ne se joue pas, et l'on continue à mêler comme si le jeu avait été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point, et qu'il pourrait couper, ne fait pas de faute, encore que la levée soit à ses adversaires, et qu'il soit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte est lâchée sur le tapis, elle est censée jouée.

IX. Lorsque deux Joueurs ont leur jeu étalé sur la table, il faut nécessairement que le troisième étale aussi le sien, pendant que le coup se joue.

X. L'on ne saurait changer de place pendant une partie, ni même pendant plusieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui est à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donnerait sans que ce fût à son tour, s'il avait tourné, le coup serait bon, et l'on continuerait par sa droite; mais s'il n'avait pas tourné, il serait à temps d'en revenir et de faire mêler celui qui le devrait de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. celui qui a joué avant son rang ne peut point reprendre sa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir; auquel cas il perd un jeu, et le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle soit finie, la perdent.

XVI. Celui des Joueurs qui tournerait une ou plusieurs levées des adversaires, perdrait un jeu.

Ce jeu est un des plus rigides que l'on joue, puisque la moindre faute est punie sévérement; on a jugé à propos de faire ces règles de la sorte, afin d'obliger chaque Joueur à avoir l'attention que ce jeu demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez que si l'un des trois Joueurs fait une faute, tous les Joueurs du même parti la supportent.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

LE JEU

DE L'EMPRUNT.

CE jeu a beaucoup de rapport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la manière de jouer, on dira seulement en quoi il diffère. On l'a nommé le jeu de l'Emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter. Après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie, comme au Hoc, et vu à qui à mêler, celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche, et donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, et qui est, lorsque l'on joue six personnes, de huit cartes chacun; lorsque l'on n'est que cinq, dix chacun; et si l'on n'est que quatre, chacun aura également dix cartes; mais on lèvera les deux dernières espèces de cartes, comme sont les as et les deux; et à trois, chacun aura douze cartes; on lèvera en ce cas encore une espèce de cartes qui seront les trois; ainsi, de cinquante-deux cartes dont ce jeu est composé, il n'en restera que quarante.

Quand celui qui est le premier en carte a jeté la carte de son jeu qu'il a jugé à propos, le second est obligé de jouer celle qui suit de même couleur; s'il ne l'a pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jeton pour cela; le troisième ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante, ou de l'emprunter de même; le quatrième fera de même, et ceux qui suivront aussi, en allant toujours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui est à la droite du Joueur qui a joué la dernière carte, ou en empruntant, ou de son jeu, recommence à jouer une carte de son jeu de telle couleur qu'il lui convient: on observera la même manière de jouer jusqu'à ce que l'un des Joueurs se soit entièrement défait de toutes ses cartes le premier qui s'en est défait gagne la partie, et tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu, et se fait payer encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres Joueurs.

Mais si y ayant au talon quelque carte de la couleur jetée, on ne pouvait par conséquent l'emprunter d'aucun Joueur, on la prendrait du talon, en payant au jeu ce qu'on aurait payé au Joueur qui l'aurait eue.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer, puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu, où il faut absolument qu'on réponde.

Ce jeu, qui n'est pas si embarrassé que le Hoc, ne fera pas moins de plaisir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce dont il est, tant par lui-même, que par la perte qu'on peut y faire qui est assez bornée.

LE JEU
DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce jeu est nouveau, puisque personne ne s'est avisé jusqu'ici d'en introduire un sous ce nom ; et l'on peut y jouer depuis trois jusqu'à huit personnes, si l'on veut.

Pour cela, on prend un jeu de cartes où sont toutes les petites : si cependant l'on ne jouait que trois ou quatre, on ne jouerait qu'avec trente-six cartes, en ôtant les petites jusqu'aux cinq : les as ne valent qu'un point, et sont les moindres cartes du jeu.

Chacun doit prendre une prise de trente ou quarante jetons, plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a dessein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce jeu des termes dont il est bon de donner l'explication avant de passer outre.

C'est en premier lieu la *Guinguette*, qui est la dame de carreau.

En second lieu, le *cabaret*, qui est composé d'une tierce de valet, de dix, de neuf, et ainsi des autres en descendant, ni les rois ni les dames ne faisant point tierce.

Enfin, il y a le *cotillon* ; on appelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ses cartes, et qu'il est libre à tous les Joueurs de remuer chacun à son tour.

Comme il y a un avantage considérable à avoir la main, puisque le premier à jouer est en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuse à son jeu, l'on voit à qui mêlera, et celui qui doit faire ayant battu les cartes et fait couper le Joueur de sa gauche, en donne quatre à chaque Joueur par deux fois deux, et ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au milieu de la table trois petites boîtes, l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, et la troisième pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatres cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette, c'est-à-dire, la dame de carreau; et celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jetons que chacun a mis dans la boîte marquée Guinguette; et lorsque la Guinguette n'est pas dans le jeu, encore qu'elle vînt après à l'un des Joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resterait et serait double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité; mais ils peuvent, comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-septier, chopine ou pinte: le demi-septier est un jeton qu'on met au cabaret, et qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déjà; la chopine est deux jetons, et la pinte quatre; le plus fort cabaret emporte le plus petit, et s'il s'en trouve deux ou trois ou davantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut, au cabaret, renvier de tant de demi-septiers, pintes et chopines qu'on voudra, et celui qui fait le dernier renvi gagne, si les autres ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorsqu'on ne lève point le cabaret, il double pour le coup suivant.

Après avoir observé ce qu'on vient de dire, on passe de la Guinguette et du Cabaret au *Cotillon*, et pour lors celui qui a mêlé dit, *au Cotillon*, et chaque Joueur met un jeton dans la boîte destinée pour le cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, sans que cela oblige à jouer ; il dira, *je joue*, et mettra un second jeton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, et que cependant il puisse espérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ses cartes qu'il voudra, et qu'il mettra au milieu de la table, en disant, *je remue le cotillon*, et pour cela il lui en coûte deux jetons qu'il met au cotillon; puis ayant pris le talon et l'ayant bien battu, il coupe net et tire pour lui la carte de dessous la coupe qu'il a faite, sans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour à tour renvier le cotillon jusqu'à deux fois ; c'est-à-dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres aient parlé, et pour lors, soit qu'ils l'aient renvié ou non, quand son tour de parler revient, on dit, je remue le cotillon,

comme auparavant, et on y met deux jetons. Cette règle est égale pour tous les Joueurs.

Celui qui remue le cotillon est censé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le cotillon, ou qu'on a dit, je joue, sans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en se souvenant quelle est la triomphe que le premier en carte a nommée, et que l'as, comme il a été déjà dit, ne vaut qu'un, et est inférieur aux deux et à toutes les autres cartes du jeu : l'on verra dans les règles suivantes, ce qui n'a pas été dit pour l'entière satisfaction de ceux qui joueront ce jeu.

RÈGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

I. CELUI qui joue au cotillon et lève deux mains, le gagne, si les deux autres sont séparées.

II. S'il n'en prend qu'une, et qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jetons pour le cotillon.

III. S'il n'en prend point du tout, il doit tout le cotillon : ce qu'on dit ici d'un Joueur se doit entendre de tous ceux qui font jouer ; de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs cotillons. Ces cotillons sont comme des bêtes qui se mettent sur le jeu l'une après l'autre, quoique faites sur le même coup.

IV. Quand il est dû un cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.

V. Si deux de ceux qui sont du cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier l'emporte, et l'autre lui doit les deux jetons du cotillon.

VI. Qui accuse la Guinguette doit la montrer avant de la lever, sinon il paye deux jetons et la Guinguette, qui, outre cela, est double pour le coup suivant.

VII. Celui qui ayant le cabaret supérieur, après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jetons au profit du cabaret, qui est double pour le coup suivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jeton pour le cotillon, et on doit rebattre, si celui à qui on les donne le souhaite.

IX. Celui qui renonce perd le cotillon, et est obligé de reprendre sa carte, si bon le semble aux Joueurs.

X. Il n'est pas permis, sous la même peine, de ne point couper une carte jouée qu'on peut couper, ou de ne pas mettre dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte oublie de nommer la triomphe, et remue en même temps le cotillon, et que celui qui vient après lui le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, et il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole tire un jeton de chaque Joueur outre le cotillon, et gagne tous les cotillons qui sont dûs.

En jouant le jeu de la sorte et conformément à ces règles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU
DE SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de rapport à la Triomphe : le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun, et que la partie va en six jeux.

L'on joue les cartes à ce jeu comme à la Triomphe ; et pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, et celui qui doit faire ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, et donne ensuite six cartes à chacun par deux fois trois, après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, et dont il fait la triomphe.

Lorsque ce jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, et lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes : en ce cas on tourne la carte de dessus le talon, qui détermine la triomphe ; cela dépend de la volonté des Joueurs ; le jeu en est plus beau, et il faut plus de science à le jouer, que lorsqu'on le joue à trente-six cartes.

Voyons-en les règles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu ; qui est fort aisé de lui-même.

RÈGLES

RÈGLES DU JEU DE SIXTE.

I. CELUI qui donne mal, perd un jeu qu'on lui démarque, s'il en a, et recommence à mêler.

II. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas les précédens sont bons, et celui-là aussi, si le coup était fini de jouer, ou les cartes brouillées.

III. Qui tourne un as, marque un jeton pour lui.

IV. L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le dix, et ainsi des autres, suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue jette une triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jeter, si on en a; sinon l'on renonce, et on perd deux jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le sera d'abord qu'on en aura de cette partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever, autant qu'il le peut, la carte la plus haute jouée : il perd autrement un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux Joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faites marque le jeu.

IX. Si tous les Joueurs avaient une main chacun, celui qui aurait fait la première main marquerait le jeu; de même, lorsque

le prix est partagé par deux mains, celui qui a plutôt ses deux mains marque le jeu.

X. Celui qui fait six mains gagne la partie.

Voilà la manière dont se joue le Sixte. Celui qui est le premier en carte a l'avantage, puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.

LE JEU

DU VINGT-QUATRE.

CE jeu suit presqu'en tout les lois de l'Impériale.

Lorsque l'on joue cinq Joueurs, il faut que toutes les petites y soient, et celui qui mêle donne dix cartes à chacun ; lorsqu'on est quatre, il en donne douze, à trois également douze, et à deux douze aussi ; mais il faudra ôter, lorsqu'on joue à trois, les trois dernières espèces de cartes, et à deux, toutes les petites jusqu'aux cinq, en commençant par les as, qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de point, les cinq premières cartes, qui sont l'as, le deux, le trois, le quatre et le cinq, se comptent à la Virade, et non pas les cinq dernières. Et au jeu par figures, c'est le roi, la dame, le valet, le dix et le neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé tourne sur le talon, et qui fait la triomphe.

Les impériales sont au moins cinq cartes de suite : elles valent mieux quand elles sont de six, sont encore meilleures de sept, et ainsi toujours en montant, et s'emporteront, comme au Piquet, par la force des cartes ; et en cas d'égalité, celui qui l'aurait de la couleur de la tourne, gagnerait ; autrement, ce serait celui qui aurait la main. On compte le point en marquant chacun pour quatre, pour qui le fait, comme à l'Impériale ; et les cartes pour celui qui les gagne, la même chose ; et celui qui a plutôt vingt-quatre gagne la partie, et tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.

LE JEU
DE LA BELLE,
DU FLUX ET DU TRENTE-UN.

CE jeu est très-divertissant, et d'un grand commerce : on peut y jouer plusieurs personnes. Le jeu de cartes doit être de cinquante-deux, c'est-à-dire, il doit y avoir les petites.

Il faut, pour jouer ce jeu, avoir trois corbillons que l'on met de rang sur la table : l'on met dans l'un pour la belle, dans l'autre pour le flux, et dans le troisième pour le trente-un, et l'on y met ce que l'on est convenu. L'on peut fixer la partie à tant de coups trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut; après quoi l'on voit à qui fera : il n'y a point d'avantage à faire, puisque lorsque la belle, ou le flux, ou le trente-un sont égaux entre deux Joueurs, il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche, donne à chacun des Joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, et ensuite une troisième, qu'il retourne à chacun ; et celui qui a la plus haute carte des retournées, gagne la belle, et tire par conséquent ce qui est dans le corbillon.

Vous observerez que, quoique l'as vaille onze points pour le trente-un, il est au-

dessous du roi, de la dame et du valet pour la belle.

Après avoir tiré la belle, chacun regarde dans son jeu, s'il a le flux, c'est-à-dire, s'il a trois cartes de la même couleur, et celui qui l'a plus fort : l'as vaut pour le flux onze points, et sert à le faire gagner ; et lorsque personne n'a le flux, on le met au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

Enfin, après que la belle et le flux sont tirés, on en vient au trente-un ; et chacun examinant son jeu, et après avoir compté en lui-même les points qui le composent, s'il approche de trente, et que, selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon il en demande ; et celui qui a mêlé, en donne du dessus à chacun qui lui en demande, selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des Joueurs qui en demandent, et on ne recommence à donner que lorsque le tour en est fait : celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fond.

Lorsque les Joueurs qui ont été à fond, ou sans y aller, ont au-dessus de trente-un pour le point, ils ne sauraient gagner ; mais celui des autres Joueurs qui a trente-un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne ; ce qui fait que, lorsque l'on a vingt-huit, vingt-neuf ou trente, on s'y tient, sans hasarder de prendre une carte qui pourrait porter le point au-dessus desdits trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs trente-un, c'est celui qui l'a eu le plutôt qui gagne ; c'est pourquoi celui qui a trente, doit avertir dès qu'il l'a : et si deux ou ou plusieurs l'avaient dans un même tour, on renverrait le coup au jeu suivant. On ferait de même d'un point plus bas, et qui serait égal, s'il était le point gagnant. Voilà la manière dont on joue ce jeu, qui n'a rien que de fort aisé.

LE JEU DU GILLET.

Le jeu du Gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel ou joue au Piquet, et les cartes y ont la même valeur ; c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu et emportent les rois, les rois les dames, les dames les valets, etc.

Après avoir vu qui fera, celui qui mêle donne à chacun des Joueurs trois cartes, l'une après l'autre ; mais auparavant, chacun des Joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table, un jeton ou plus, s'ils veulent, et le jeton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord ; et l'on appelle *gé* deux as, deux

rois, deux dames, ou deux valets, etc. : le moindre tricon étant au-dessus, et gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux; il dépend du premier d'aller du jeu simple, ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt et demi; un as et un roi, ou une autre carte qui vaille dix, de la même couleur, valent vingt-un et demi; également deux as et un roi, ou une autre carte qui vaille dix, de la même couleur, valent vingt-un et demi; ainsi des autres qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur, pour ajouter les nombres de plusieurs cartes ensemble. Après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu étendent leur jeu, soient qu'ils aient flux ou non : avoir flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs ou trois carreaux, etc. Nous disons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.

LE JEU
DU CUL-BAS.

LE jeu du Cul-Bas est un jeu assez en usage dans plusieurs Provinces : le nom en donne d'abord une idée. On le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins ; et le jeu avec lequel on le joue contient toutes les cartes. Il faut, avant de commencer à jouer, régler la valeur de chaque jeton, et le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui fera. C'est la plus basse des cartes qui mêle, à cause qu'il y a plutôt du désavantage à mêler, parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étendues sur le tapis, ceux qui sont premiers s'en accommodent et laissent souvent le dernier en peine. Celui qui mêle donne cinq cartes à chaque Joueur, par deux et trois : après quoi on prend huit cartes de dessus le talon, qu'on étale sur le tapis ; puis on met à part le talon qui ne sert plus de rien pour le jeu.

Lorsque les cartes sont données, chacun examine son jeu, et le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui sont étalées, comme, par exemple, s'il y a un roi, un as, ou une autre carte, de quelque nombre qu'elle puisse être, et que dans son jeu il en ait aussi, il lèvera ce roi avec un roi, cet as avec un as, et ainsi des autres,

en observant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à-la-fois pour un tour.

Celui qui suit lèvera un quatre, ou un neuf, ou un sept, et ainsi des autres, s'il en a de pareilles dans son jeu. Tous les autres Joueurs en font de même, chacun à son tour par la droite; et si quelqu'un de ces Joueurs, quel qu'il puisse être, et qui est à jouer, n'avait point de cartes pareilles à celles qui sont sur la table, il est obligé de mettre son *Cul-Bas*, c'est-à-dire, d'étaler devant lui ses cartes à découvert; et celui qui suit, peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en servir comme de celles du talon, et n'est pas obligé de mettre Cul-Bas; enfin, on ne met Cul-Bas que lorsqu'on n'a point dans son jeu des cartes de celles qui sont étalées sur le tapis.

Celui qui s'est plutôt défait de ses cinq cartes gagne ce que chacun a mis pour le Cul-Bas, et oblige les autres à lui donner autant de jetons qu'il leur reste de cartes en main; et ceux qui ont mis Cul-Bas lui donnent autant de jetons qu'ils ont étalé de cartes sur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvait lever qu'une carte à la fois : cependant un Joueur qui aurait dans son jeu trois cartes d'une même valeur, comme sont trois valets, et ainsi des autres, pourrait lever avec ses trois valets, un valet qui serait étalé, et c'est un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puisqu'il ne reste à se défaire ensuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va et celles qu'on lève, sont mises en tas devant chaque Joueur, sens dessus dessous, et comme cartes inutiles,

De même, s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit, etc. celui qui a le quatrième huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois ; mais cela ne l'avance pas davantage, et il doit, s'il joue bien, prendre plutôt quelqu'autre carte sur le tapis, s'il le peut, cela ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des Joueurs quatre rois, quatre six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisés, n'ayant aucune règle à observer qui soit difficile : il ne laisse pas d'être fort divertissant.

LE JEU

DU COUCOU.

L'ON peut jouer à ce jeu, depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

Lorsqu'on est grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'est-à-dire, où toutes les petites soient ; autrement, l'on joue avec un jeu ordinaire de Piquet, en observant que les as sont les dernières cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait valoir

ce qu'on veut : celui qui est à mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque Joueur, qui l'ayant regardée, dit, si la carte est bonne, je suis content ; et si la carte est un un as ou une autre carte basse, il dit, *contentez-moi* à son voisin à droite, qui est obligé de changer avec lui de cartes, à moins qu'il n'eût un roi, auquel cas il dirait, *Coucou* ; et celui qui demandait à se faire contenter, est obligé de garder sa mauvaise carte : les autres continuent à se faire contenter de la même manière, c'est-à-dire, à changer de cartes avec le voisin à droite et à gauche une seule fois, jusqu'à ce que l'on en soit venu à celui qui a mêlé, qui, lorsqu'on lui demande à être contenté, doit donner la carte de dessus le talon, à moins que, comme il a été déjà dit, ce ne fût un roi. Enfin la règle générale, c'est que chaque Joueur peut, lorsqu'il le croit avantageux à son jeu, et que c'est à son tour de parler, forcer son voisin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi. Après que le tour est ainsi fait, chacun étale sa carte sur table, et celui ou ceux qui ont la plus basse carte payent chacun un jeton au jeu, qu'ils mettent dans un corbillon qui est exprès au milieu de la table : il peut se faire que quatre Joueurs payent à la fois, et c'est toujours la plus basse espèce des cartes qui sont sur le jeu, qui payent ; les as payent toujours quand il y en a sur le jeu : au défaut des as, les deux ; au défaut des deux, les trois, et ainsi des autres.

L'avantage de celui qui mêle est qu'il a trois cartes sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui, ce qui fait que fort rarement celui qui mêle paye : chacun mêle à son tour, et lorsque quelque Joueur a perdu tous ses jetons, il se retire du jeu n'y ayant plus d'espérance pour lui ; et celui qui est le dernier à avoir des jetons, gagne la partie, quand il n'aurait qu'un jeton, si aucun des autres n'en a, et il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU

DE LA BRUSQUEMBILLE.

On peut jouer à la Brusquembille, deux ; trois, quatre ou cinq ; mais vous observerez que l'on joue à deux et à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet ; et lorsque l'on joue trois ou cinq, il faut que le jeu soit composé de trente cartes seulement ; c'est-à-dire, qu'on en lèvera deux sept, n'importe lesquels.

Lorsque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, et l'on se met ensemble d'un même côté de table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les as et les dix sont les Brusquembilles, et par conséquent les premières cartes du jeu ; c'est-à-dire, que l'as lève le dix, le dix le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le neuf, le

neuf le huit, et enfin le huit le sept : mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le sept de triomphe lève un as d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie, c'est-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera ; et si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jetons que l'on fait valoir à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins ; on voit ensuite à qui fera, et celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne à chacun des Joueurs trois cartes ; il en prend autant pour lui, une à une, ou toutes les trois ensemble, et en retourne une de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, et qu'il met toute retournée à moitié sous le talon, afin que l'on puisse la voir, et celui qui est à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos ; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, et ainsi des autres ; et celui qui prend la levée, soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premièrement jouée, soit pour avoir coupé avec une triomphe, celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du talon, et ainsi des autres chacun à son tour, ensuite commence à jouer comme le premier coup après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées, et celui qui prend la dernière carte, prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouait telle carte de son jeu qu'il trouvait à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, et qu'il n'y a point de renonce, pouvant couper une couleur jouée dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la manière de jouer ce jeu, et on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour, jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu; et si l'on n'a fait aucune convention là-dessus, on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les droits qui se payent à ce jeu; droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorsqu'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Brusquembille de l'as de triomphe, reçoit deux jetons de chacun.

Il retire également deux jetons de chacun des Joueurs pour chaque as qu'il jouera, pourvu qu'il fasse la levée; car s'il ne la faisait pas, celui qui jette un as, au lieu de gagner deux jetons de chaque Joueur, est obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des dix, qui valent un jeton de chaque Joueur à celui qui les a joués, s'il lève la main; et il lui en coûte également un pour chaque Joueur, si le dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui, après cela, qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite

la partie, qui consiste en autant de jetons que l'on est convenu. Voici la manière dont on compte ses points : après que toutes les cartes du talon ont été prises, et que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, et compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre seulement pour chaque roi ; les dames valent trois points chacune, et chaque valet deux, et les autres ne sont comptées pour rien ayant ainsi compté, celui qui, comme il a été déjà dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points ; par exemple, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage et le bon sens apprendront mieux à bien jouer ce jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup tantôt d'une manière, et tantôt d'une autre : par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend ; ce qu'il ne faudrait pas faire si l'on n'était pas avancé, puisqu'il faudrait attendre un grand coup pour prendre.

Il suffit de dire que pour bien jouer la Brusquembille, il faut une grande attention, puisqu'il faudrait savoir, non-seulement les triomphes qui sont déjà sorties, mais encore

toutes les brusquembilles qui sont passées et celles qui sont dans le jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de règles; voici celles qu'il est à propos d'observer, pour rendre ce jeu amusant et intéressant :

I. Celui qui en mêlant trouve une ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup est bien payé, mais personne ne peut gagner la partie; et si le jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en apperçoit, et si le coup est fini, le jeu est bon.

III. Celui qui joue avant son rang ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jeté sa carte, ne saurait y revenir sous quelque prétexte que ce soit.

V. Celui qui prendrait avant son tour au talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son jeu, paye à celui à qui elle irait de droit, la moitié de ce qui est au jeu, et la lui rendrait; et s'il ne l'avait pas jointe à son jeu, mais vue seulement, il donnera deux jetons à chaque Joueur, et la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en retirant sa carte du talon, en voit une seconde, paye deux jetons à chaque Joueur.

VII. Lorsque l'on joue en partie deux contre deux, si l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ses adversaires,

il leur est libre de recommencer la partie ; et si la carte vue revient à lui ou à son compagnon, le jeu se continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'est pas forcé à mettre plus haut sur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nombre de points, en aurait davantage et ne les accuserait qu'après que les cartes seraient brouillées, il ne pourrait revenir, et perdrait la partie si un autre Joueur avait plus de points dans les levées que ce qu'il aurait accusé.

X. Celui qui quitterait le jeu avant la partie finie, la perdrait.

Ces règles, comme nous l'avons dit, ne sont pas grand'chose ; il est même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire sur le nom qu'on a donné à ce jeu, sinon que c'est une idée plaisante de celui qui l'a inventé, et qui n'a aucun rapport au jeu.

LE JEU
DU BRISCAN.

Les cartes dont on se sert pour jouer au Briscan, sont les mêmes que celles du Piquet. On ne peut le jouer qu'à deux personnes. Celle qui fait, donne cinq cartes à l'autre, de la manière qu'elle le juge à propos, et en

prend autant pour elle, après quoi elle retourne la onzième carte. Cette carte désigne l'atout, et se met sous le talon. La personne qui ne donne pas les cartes commence à jouer ; c'est ensuite la levée de chaque main, qui marque celui qui doit jouer. A mesure que l'on fait une levée, on est obligé, avant de jouer une autre carte, d'en prendre une au talon.

Quand on a dans ses mains le sept d'atout, on peut le changer avec la carte qui retourne, quelle qu'elle soit, pourvu qu'on le fasse avant de jouer pour la dernière levée des cartes du talon. On a la liberté de renoncer tant qu'il y a des cartes au talon ; mais quand il n'en reste plus, il faut forcer ou couper la carte de celui qui joue.

Lorsqu'une fois on a compté une tierce, une quatrième, ou une quinte dans une couleur, les cartes qui ont servi à former l'une des trois ne peuvent plus valoir, si ce n'est dans les cas des quatre as, des quatre rois, des quatre dames, des quatre valets, ou des quatre dix. Par exemple : si l'on compte une tierce à la dame, et qu'après s'être défait du dix on vienne à tirer le roi, quoique ce roi, avec la dame et le valet que l'on a dans la main, forme une nouvelle tierce, cette tierce néanmoins ne peut plus valoir ; mais ensuite si l'on vient à avoir quatre dames ou quatre valets, on ne laisse pas d'en compter la valeur. Il en est de même pour les autres tierces, quatrièmes, ou quintes.

Quand, après avoir compté une tierce, une quatrième, ou une quinte à la dame,

on vient à lever le roi, ayant encore la dame dans son jeu, le mariage a lieu et vaut comme ci-après.

MANIÈRE DE COMPTER LE JEU DU BRISCAN.

La Partie est de six cents points.

LES QUINTES EN ATOUT, valent ;
- La majeure, 600
- Celle au roi, 300
- Celle à la dame, 200
- Celle au valet, 100

LES QUATRIÈMES EN ATOUT, valent,
- La majeure, 200
- Celle au roi, 160
- Celle à la dame, 120
- Celle au valet, 80
- Celle au dix, 60

LES TIERCES EN ATOUT, valent,
- La majeure, 120
- Celle au roi, 100
- Celle à la dame, 80
- Celle au valet, 60
- Celle au dix, 40
- Celle au neuf, 20

LES QUINTES, les QUATRIÈMES et les TIERCES dans les autres couleurs valent moitié moins que celles en atout.
- Les quatre as valent 150
- Les quatre dix, 100

Les quatre rois, 80
Les quatre dames, 60
Les quatre valets, . 40
Le mariage en atout vaut . . . 40
Les mariages dans les autres couleurs, 20

Les mariages de rencontre valent autant que ceux que l'on peut faire dans son jeu.

Lorsque celui qui fait retourne une carte peinte, un as, ou un dix, il compte 10

Quand dans les cinq premières cartes de son jeu on a toutes cartes peintes, on compte 20

On continue à compter le même nombre, tant que l'on tire une carte peinte.

On compte la moitié moins pour les cinq premières cartes blanches, et tant qu'elles continuent d'être blanches.

L'as d'atout, excepté le cas où il aurait déjà été compté, vaut 30

Celui qui lève la dernière carte du talon, compte 10

Lorsque toutes les cartes du talon étant levées, les cinq que l'on a dans la main sont toutes d'atout, on compte 30

Celui qui fait les cinq dernières levées compte 20

Quand tout est joué, celui qui a le plus de levées compte 10

Ensuite chaque carte vaut séparément à celui qui les a,

L'as, 11
Le dix, 10
Le roi, 4
La dame, 3
Le valet, 2

Le total des cartes que l'on peut compter monte à 120

Les trois dernières basses cartes ne comptent point.

Si par hasard il arrive que l'un des Joueurs faſſe toutes les levées, cette vole lui fait gagner la partie.

LE JEU DU MAIL.

Il y a deux sortes de règles pour le jeu du Mail; les unes, *sur la manière d'y bien jouer*; les autres, *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver à ce jeu.* On commencera par les premières, qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant, et le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même temps jouer, causer, et se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, et il n'y a point de rhumatisme ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce jeu, à le prendre avec modération, quand le beau temps et la commodité le permettent.

Il est propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse ; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups, mais à jouer juste, avec propreté, sans trop de façons ; et quand à cela on peut joindre la sûreté et la force, qui font la longue étendue du coup, on est alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure manière de bien jouer, se conformer à celle des beaux Joueurs, se mettre aisément sur sa boule, ni trop près, ni trop loin ; n'avoir pas un pied guère plus avancé que l'autre ; les genoux ne doivent être ni trop mous, ni trop roides, mais d'une fermeté bien assurée, pour donner un bon coup.

Attitude du corps.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement penché, afin qu'en frappant il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue.

C'est ce demi-tour du corps qu'on appelle, *jouer des reins*, qui faisant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vîte, mais uniquement sans se laisser emporter, se tenir un instant dans sa plus haute portée, pour frapper sur-le-champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, sans changer néanmoins la situation du corps,

des bras ni des jambes, afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

Différente manière des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*, c'est-à-dire, qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient des reins ; mais outre qu'ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en raccourci, ils ne sauraient jamais être ni beaux ni forts joueurs, parce qu'ils ne lèvent pas le mail assez haut.

Quelques-uns le lèvent trop sur leurs épaules ; d'autres ne le lèvent qu'à la moitié de leur taille, et frappent la boule par secousse comme s'ils donnaient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes et se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venaient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcherait de tomber et de donner, comme l'on dit, du nez en terre ; quelques autres lèvent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup ; ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manières sont aussi mauvaises que désagréables, et on doit les changer. Chaque exercice a ses lois qu'on est obligé de suivre ; la danse, le manége, les armes ont une attitude et une contenance réglées, sans lesquelles on ne saurait rien faire que grossièrement et de mauvaise grace.

Le Mail est à-peu-près de même : c'est un jeu noble, exposé à la vue du public ; c'est pourquoi on ne saurait y jouer devant le monde que suivant ses véritables règles.

Mains, bras.

Les mains ne doivent être ni serrées, ni trop éloignées l'une de l'autre ; les bras, ni trop roides, ni trop alongés, mais faciles, afin que le coup soit libre et aisé. La main gauche, qui est la première posée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse ; le pouce de la droite doit croiser un peu en biais sur la pointe des autres doigts, ne pas être dessus ni à côté du manche ; car c'est ordinairement ce qui fait *crosser*, parce que si, en levant les mains pour donner le coup, on a le pouce droit ainsi croisé, la masse varie en tombant sur la boule, et ne saurait la frapper en son point. Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les Joueurs de paume tiennent la raquette ; car ce pouce ainsi accroché avec le bout des autres doigts, est bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, et donne plus de facilité et de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un et en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être bien sur la boule, il faut se bien assurer sur ses pieds, se mettre dans une posture aisée, que la boule soit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le

le pied droit en arrière, ni baisser le corps, ou plier le genou quand on frappe, parce que c'est ce qui met le Joueur hors mesure, et qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence à quiconque voudra les suivre pour bien jouer. On ne doit pas être long-temps à mesurer son coup : une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit ; et l'on remarque que ceux qui sont le plus long-temps à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plutôt, dont on se moque après, parce que ceux qui voyent jouer aiment qu'on soit prompt, et qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu, et qui en fait toute la propreté, il faut avoir un mail qui soit toujours de même poids et de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force et à la taille du Joueur.

Si le mail est trop long ou trop pesant, on prend la terre ; s'il est trop court ou trop léger, il ne donne pas assez de force, et l'on prend la boule par-dessus, ou, comme on dit, *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, et qu'il proportionne encore la boule à la masse ; car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on joue d'un mail dont la masse ou la

tête ne pèse que dix onces, on jouera mieux et plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communément, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces, on fera de plus grands coups : cela dépend quelquefois du temps qu'il fait, et du terrain sur lequel on joue. Il est bon de savoir que, quand le vent est favorable, ou que le terrain est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une manière imperceptible, il faut jouer de grosses boules qui n'excèdent pourtant pas la portée de la masse, et l'on fera de plus grands coups. Quand le temps est humide, ce qui rend le terrain du jeu *sourd*, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légères, qui iront mieux que celles qui sont de poids; mais quand il fait beau, que le terrain est sec et uni, c'est alors que, pour faire de plus grands coups, on doit jouer des voguets ou petites boules qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmoins, autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules ; c'est le pur hasard de la nature qui les forme, et, s'il faut ainsi dire, qui les pétrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui achève de les faire en les bien jouant, de les connaître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racine de buis les

meilleures viennent des pays chauds ; on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il fait des nœuds. On les coupe, et on les laisse sécher un certain temps ; après quoi les ayant fait tourner et battre à grain d'orge, on ne les joue qu'à petits coups de mail sur un terrain graveleux ; on les joue ensuite plus fort ; on les fait frotter avec de la pariétaire, toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi ; enfin, à force de coups de mail, et de les faire rouler, elles deviennent dures. On prend garde à celles qui vont le mieux, c'est-à-dire, qui ne sautent et ne se détournent point de leur chemin ; ou, pour parler le langage du Mail, *qui ne s'éventent pas* : alors on doit mesurer ces boules ainsi faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec, ni humide, où on les peut conserver saines ; on doit les peser pour savoir les poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les boules.

Pour cela, on avait ci-devant des mesures de papier ; mais on a inventé depuis une espèce de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules de toutes sortes de grosseur, depuis le *voguet* jusqu'au *tabacan*, ce qui est très-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une boule d'un grand renom ; dont l'histoire ne sera peut-être pas inutile ni désagréable, et fera voir de quelle importance est une boule au jeu de Mail. Un marchand de boules de Provence en apporta un gros sac à Aix ; les Joueurs, qui étaient en grand nombre dans cette ville, les achetèrent toutes trente sous la pièce, à la réserve d'une seule, qui étant moins belle que les autres, fut rejetée. Un bon Joueur, nommé BERNARD, vint le dernier ; il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze sous ; elle pesait sept onces deux gros, et était d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua long-temps, la fit, et elle devint si excellente, que quand il avait un grand coup à faire, elle ne lui manquait jamais au besoin, et lui faisait immanquablement gagner la partie : elle fut appelée *la Bernarde*. Le Président de Lamanon, qui l'a eue depuis, en a refusé plusieurs fois cent pistoles. *Louis le Brun*, un des plus grands Joueurs de Mail qu'il y ait eu en Provence, qui, dans un jeu uni, sans vent et sans descente, faisait jusqu'à quatre cent cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience de la Bernarde ; il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids et de même grosseur : son coup était si égal, que les cinq autres boules étaient presque toutes ensemble, à un pied ou deux de différence ; pour la Bernarde,

on la trouvait toujours cinquante pas plus loin que les autres ; ce qui lui fit dire un jour plaisamment, *qu'avec la Bernarde il jouerait aux grands coups contre le Diable.* On doit croire que ce que cette boule avait de particulier, est sans doute qu'elle était également pesante par-tout, depuis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenait si bien dans son roulis ; au lieu que les autres qui n'allaient pas de même, quoique de poids, étaient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre ; ce qui les faisait aller de travers, par sauts ou par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses : La première, que chaque bon Joueur doit connaître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frappées pour aller au plus loin. Il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est là son bon roulis ; ce qu'on apprend par l'expérience, quand on joue souvent à ce jeu. La deuxième, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hasard, sur leur beauté, leur dureté ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail, et plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou têtes de mail.

Ce n'est pas assez, pour faire de grands coups, d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail soit faite aussi ; c'est-à-dire, *qu'elle se soit durcie par les coups qu'elle*

aura joués : l'expérience ayant fait connaître qu'une boule poussée par une masse neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avait été frappée d'une vieille masse bien saine, et qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *George Minier*, d'Avignon, qui sont de chêne verd, et sur-tout celles du père, sont incomparablement mieux faites et meilleures que celles de tous autres ouvriers.

Longueur du manche du mail.

Quant aux manches du mail, en Provence et en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr et moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour et à Paris on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche, prise sous l'aisselle, était la plus juste qu'on pouvait prendre, pour faire de grands coups: celles qui vont au-delà sont outrées; on aura bien de la peine à s'y ajuster; et à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par hasard. Ainsi, on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au Mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils se rendront maîtres, en ne jouant d'abord que des demi-coups. A mesure qu'ils se fortifieront, ils pourront alonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne

jusqu'à l'aisselle, et s'en tenir là pour se rendre très-forts Joueurs : que si l'on n'observe pas cette petite gradation, on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter, pour la bienséance, qu'on n'aime pas à voir en public des personnes de condition sans veste ou en justaucorps, ni sans perruque ; on peut être légérement et commodément vêtu, n'avoir pas de ces vestes bigarrées ou mi-parties de différentes étoffes, avoir de petites perruques naissantes ou nouées, et un chapeau ; ce qui sied toujours bien, et est beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelque beaux et magnifiques qu'ils puissent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées ; ce qui, outre la propreté, sert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, et garantit en même temps les mains de durillons.

Il y a des personnes qui, en jouant la première fois au Mail, voudraient faire d'aussi grands coups que les maîtres, ce qui n'est pas possible : on ne peut acquérir la justesse et la sûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant insensiblement par demi-coups ; car les maîtres et les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant souvent plusieurs boules, qu'ils se renvoient à petits coups l'un à l'autre ; ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent sûrement, sans façon, et qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un

des plus innocens et des plus agréables amusemens de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du corps, et qu'on y peut jouer sans peine, depuis l'enfance jusqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourrait faire un nouveau jeu de Mail à une maison de campagne, plus court, où l'on ne ferait que de petits coups de mesure sur les règles, comme on joue au Billard.

Il suffirait pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cents pas de long, sur dix ou douze pas de large plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, et un pivot de fer au milieu: l'on débuterait vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au Billard, jouer toujours du mail et la boule d'où elle serait; et celui qui, après avoir passé à l'archet, toucherait le premier au pair, ou au plus haut fer du milieu, qui serait comme *l'ivet* est au Billard, gagnerait la partie. Ce qui ne laisserait pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états et de tous âges, qui joueraient au rouet ou en partie, comme au Billard. L'avantage qu'on y trouverait, c'est qu'on prendrait l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, et qu'on se rendrait sûr insensiblement pour

jouer parfaitement bien au Mail, où toute la science consiste, comme on l'a déjà dit, à frapper nettement sa boule; ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire de grands, quand on s'est bien assuré de sa boule, et qu'on la pousse et dirige juste où l'on veut.

Passe.

Après ce qui vient d'être observé pour le jeu de Mail, il faut dire quelque chose pour bien tirer à la passe avec la levée, quand on est à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut se mettre de bonne grace sur la boule d'acier; qu'elle soit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors; s'ajuster du bras et de l'œil sans faire trop de façons, ni aucune grimace; avoir le corps médiocrement penché sur la droite, et la pointe du pied gauche légérement posée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement et ensemble le corps avec le pied gauche; que l'on fasse agir en même temps l'œil, le bras et le poignet, pour porter sa boule juste, et si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres manières de tirer à la passe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, sont au contraire de très-mauvaise grace.

Règles générales du jeu de Mail.

I. IL y a quatre manières de jouer au Mail, au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, et à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'est quand chacun joue pour soi, et par tête : un seul, en ce cas, passant au pair, où au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on est convenu pour la passe.

III. On joue en *partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égale force en pareil nombre; et si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux boules à un seul d'un côté, jusqu'à ce qu'un autre Joueur survienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'est quand deux ou plusieurs jouent à qui poussera plus loin; et quand l'un est plus fort que l'autre, le plus faible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

V. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, et par-tout où l'on se rencontre. On débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se trouve, et on finit la partie en touchant un arbre ou une pierre marquée qui sert de but, ou en passant par certains détroits dont on sera convenu; et celui dont la boule qui

aura franchi ce but sera le plus loin, supposé que les Joueurs de part et d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes de ces quatre manières, on doit convenir, avant le début, de ce que l'on joue.

VII. Personne ne doit se promener dans le Mail quand on joue, à cause des accidens qui pourraient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de distance, pour ne pas blesser ceux qui sont devant, et crier toujours *gare*, avant que de jouer.

IX. Ceux qui, dans un jeu régulier, ne sont ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pousser qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout-à-fait sa boule, ce que l'on appelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorsque le mail se casse en rabattant, ou qu'il se démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est nul, et le Joueur recommence sans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on soit arrêté, en quelque sorte que ce puisse être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte-lève, l'on pourra recommencer, en quelque endroit du jeu que ce soit; mais toutes autres personnes, animaux ou rencontres, seront comme une pierre au jeu.

XII. L'on ne pourra, en aucun lieu, défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui viendront à se heurter quand elles

sont roulantes, si ce n'est qu'on les ait défendues pour le grand coup.

XIII. On ne peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer, que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangère ne perdra rien, et pourra jouer la sienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie, perdra un coup pour sa méprise, et continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu; et celui duquel il aura joué la boule sera tenu d'en jouer une autre, de la place où la sienne était; et si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à-peu-près où l'on juge qu'elle était.

XV. S'il survenait des différens pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter au Maître du jeu, ou à des personnes présentes qui en aient quelque expérience, pour en passer sur-le-champ par leur avis.

Du Début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouait, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au début, il peut rentrer la première fois pour deux, en jouant une seconde boule; et si elle venait à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs, et sa deuxième rentrée qui est la troisième boule, lui coûte quatre passes; s'il rentrait pour une quatrième boule, il lui en coûterait huit, et ainsi du reste, en doublant toujours.

V. Quand le jeu du rouet est commencé, et qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué, ou être sorti et rentré en doublant les mises, il peut refuser un survenant de se mettre de la partie, en attendant que la passe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins jusqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué sans sortir, de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le rouet a commencé, ou est à un début, ceux qui se présentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là-dessus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera un grand coup, en quelque lieu que ce soit, ayant, du consente-

ment de son adversaire, défendu toutes sortes de hasards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant un grand coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joue le second, au grand coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'aurait fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle serait restée en arrière.

IV. Une boule sortie peut gagner encore le grand coup, si elle est allée plus loin, quoique hors du jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux grands coups, comme au rouet et en partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, et courent le risque de tous les hasards.

Des boules sorties, arrêtées, poussées, perdues, changées, cassées et défendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le hasard de la rencontre, si elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu, si la boule roulante touche les ais ou les murailles avant de rencontrer la boule.

II. Les cinquante et les vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre : passé ces distances, il n'y aura plus rien à défendre, si ce n'est aux grands coups, encore faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

III. Qui sortira, perdra un coup, pour jouer sa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle sera trouvée.

VI. Une boule qui sera passée par un trou des égouts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne sera pas réputée sortie, et on la remettra dans le jeu vis-à-vis, sans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée, une fois défendue, sert à toute séance d'entre mêmes Joueurs; et si elle vient à s'éclater, le coup est nul, et celui à qui elle était en joue une autre.

VI. Si une boule non fendue se casse, qu'un morceau vienne à sortir, et l'autre demeure dans le jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée de prendre ce dernier pour continuer la partie et jouer une autre boule à sa place; que si tous les morceaux étaient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hasard que ce soit, et que des gens de bonne foi le disent, on pourra les croire, et la remettre à-peu-près où elle était.

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il était: il abandonne en ce cas sa première passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagnerait la courante; mais cette passe abandonnée sera pour tout autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

IX. Une boule sortie au troisième ou qua-

trième coup, le Joueur ne pourra plus rentrer; et doit finir la partie comme il se trouvera.

X. Celui à qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle était hors de la partie, excepté celle dont il était rentré pour deux; ou en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie, ce qui n'est qu'une tolérance.

Du tournant, du rapport et de l'ajustement.

I. Quand un Joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite, et de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être en tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; et *être en vue*, quand de l'endroit où est sa boule on voit à plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisième ou quatrième coup, il doit toujours être joué du mail, et jamais en aucun cas il ne le peut être de la levée, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres allait en passe ou approchant en deux; ou bien s'il y allait en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors rapporter sa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup d'ajustement avec le mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la passe, est obligé de la rapporter le premier, et de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, et ainsi des autres de même suite.

De la Passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la passe, l'achèveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent puissent les interrompre, étant des règles de la bienséance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour sans être empêché ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre est en passe, et celle qui tient du fer est derrière.

III. Qui passe à son troisième coup est derrière, et doit revenir en son rang; il en est de même à celui qui passe au quatrième, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si, jouant en trois coups, l'on est poussé par une ou plusieurs boules du jeu, qui depuis le premier ou le second coup vous mène jusqu'en passe, non-seulement celui qui aura été poussé ne rapportera pas aux cinquante; mais s'il se trouvait si avant que d'autres de la partie vinssent à tirer, et passer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui aurait été si heureusement avancé, il pourra alors tirer la passe, non avec son mail, mais avec sa lève du milieu, où il se trouvera comme obligé; autrement l'avantage d'avoir été poussé si avant, lui demeurerait inutile.

V. Et si personne n'ayant passé, quelqu'un

des autres Joueurs se trouve avant lui plus près du fer, il peut faire de deux choses l'une : ou s'ajuster du mail sur les plus avancés, pour tirer avant ou après eux, suivant son ordre; ou tirer la passe avec la lève du lieu où il sera, auquel cas il ne le fera que comme s'il était à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe, le premier qui y tire peut faire dresser le fer, s'il n'était pas bien droit et à plomb; mais si quelqu'un était à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer, on doit en ce cas laisser l'archet comme il est, à cause du hasard; et si celui qui se trouve incommodé y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il était, ou bien comme la compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa Partie, ni de se mettre devant elle et joignant, quand on revient de derrière, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule et les deux montans de l'archet qui sera à plomb : si le fil touche tant soit peu la boule, elle est réputée derrière; ce qui sera mesuré par le porte-lève, ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, et alors son retour est de peu de conséquence;

mais celui qui tire au pair et revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derrière, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de passe, et le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe, s'il voulait s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il était, parce qu'il perdrait son coup, et par conséquent la passe.

XII. Un Joueur voulant passer, s'il se trouve une boule étrangère devant ou derrière la sienne, qui le gêne et l'incommode, il peut l'ôter sans hésiter; mais si c'est une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, et telle qu'elle est, quand ce serait un tabacan, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avait touchée pour y mettre sa boule de passe, il la doit laisser.

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la passe des autres, et se sauver même pour la dernière; mais pour la première qu'il abandonne, elle est absolument perdue pour lui, et elle appartient à celui qui gagne la passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la passe débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un était pour deux, il perd cette passe oubliée, *et on l'envoie*, comme on dit

communément, *à Avignon*; cette même passe se trouve donc alors encore suspendue, ou réservée pour celui qui gagnera la passe suivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, et que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera régulièrement sauvé que pour une passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe, et qui viendra à partager les passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne; et qui passe à deux de plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne, si celui qui joue reste à un de plus après lui, manque à passer; et si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé; et si, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer, passait et revenait en pirouettant en-deçà du fer, elle ne laisserait pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule qui ayant été derrière, reviendrait en avant du fer par la force du coup, ou autrement, on la doit remettre derrière aussi loin qu'elle serait trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la passe, et rencontre une boule, la mettant derrière, elle y est mise.

XX. Qui passe de la lève, voulant s'ajuster au pair ou au plus, sera réputé der-

rière et ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où était sa boule. C'est pourquoi, quand on veut faire ce coup, il est toujours bon d'avertir qu'on joue pour passer, ou pour se mettre sous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la passe, fait passer une autre boule avant la sienne, la première passée gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus; car si, par exemple, elle était à deux de plus, et que celle qui l'aurait fait passer, passât aussi la dernière, celle-ci gagnerait comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derrière, et passer, il ne faut point porter la lève jusque sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la lève, et qui fait autrement perd la passe; mais si les boules se joignent, de manière qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la lève, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe et à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la lève en droite ligne, sans biaiser ni tourner la main, et sans porter la lève dans l'archet en *crochetant*, comme on dit : car alors on triche, et l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui, par trop d'ardeur ou

autrement, la boule de passe échappe de la lève sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortait par le bout du mail sans avoir passé, elle ne serait pas censée sortie, et le Joueur pourrait revenir, s'il était encore en état pour cela.

XXVII. Qui lève sa boule croyant être seul sur le jeu et avoir gagné, ne perd pas son coup ; mais il doit remettre sa boule où elle était, et jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne foi de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De la même manière, si un Joueur passant à deux de plus, et ne faisant qu'obliger un qui jouerait reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre était en ordre, viendrait à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne foi, et on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuvent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout et par-tout à ceux du parti contraire, et aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même jusqu'à la passe, s'il était possible, pour les faire gagner, pourvu que ce soit dans les bonnes formes et sans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée, afin qu'il puisse tirer à la passe sans gêne, mais dès-lors elle ne sera plus du jeu.

IV. En partie liée, comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clorre la passe, s'ils sont en ordre.

V. Une partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs; autrement celui qui la quitte la perd, et sera tenu de payer ce que l'on jouait.

VI. On doit empêcher les gens de livrée d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites; et on devrait les accoutumer de se tenir hors du Jeu, à la suite de leurs Maîtres, avec le porte-lève, afin de prendre garde aux boules qui sortent, et pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

Règles particulières concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Porte-lèves.

I. QUICONQUE voudra jouer sera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail et des boules; et s'il en porte, il n'entrera point au Jeu sans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de son jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des mails et des lèves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sous pour tout, depuis six heures du matin jusqu'à midi, et depuis une heure jusqu'au soir; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devraient payer que la moitié, ou tout au plus les deux tiers; et en ce dernier cas, le droit pour le porte-lève y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on payera vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sous; si l'on perd la boule de passe, vingt sous; si l'on perd ou si l'on casse la lève, trente sous; et si l'on casse la tête du mail, on ne payera rien, pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on payera trente sous; et pour louer une lève et une boule de passe, cinq sous.

IV. Les porte-lèves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change ni qu'on ne les perde, et les remettre dans le jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

LE JEU
DU BILLARD,
AVEC SES RÈGLES.

ON sait que ce jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que de bien d'autres ; il demande, pour y jouer, une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *billard* a trois significations différentes. La première signifie un jeu honnête et d'adresse, qu'on joue sur une table, où l'on pousse des *boules* dans les *blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, et selon certaines lois et conditions du jeu : telle est la définition du jeu du *Billard*.

Il signifie en second lieu la grande table couverte d'*étoffe verte*, sur laquelle on joue et on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins et sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *billard* en troisième lieu s'entend du *bâton* recourbé avec lequel on pousse les *billes* ; il est ordinairement de bois de *gaïac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*ivoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes* sont des boules d'ivoire ou de bois, avec lesquelles on joue au *Billard.*

Pour les *blouses*, ce sont les trous d'un *billard*, dans lesquels on pousse les *billes*; et la grande adresse du *Billard*, est de pousser la *bille* de son adversaire dans la *blouse.*

Après avoir été instruit des particularités dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *Billard*, et pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

RÈGLES

DU JEU DE BILLARD ORDINAIRE.

I. LES parties ordinaires se jouent en seize points, et se payent deux sous six deniers au jour, et cinq sous à la chandelle; si elles sont remises, elles se payent à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme; en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du billard, et celui qui s'y met le plus près donne l'acquit.

IV. L'acquit se donne et se tire à hauteur de corde d'un seul coup de billlard: si un Joueur le donnait de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit et le tirer, il faut être dans le billard: chaque maître aura soin

de tirer une raie de niveau à chaque coin de son billard, entre lesquelles deux raies les Joueurs seront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne son acquit est maître de sa bille jusqu'à ce qu'elle ait passé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit se blouse dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir passés, il perd son acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne son acquit revient en-deçà des milieux, après avoir touché la bande d'en-haut ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit ne peut reprendre sa bille, après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux ou qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un Joueur, après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille, il perd trois points.

XIV. Si un Joueur blouse sa bille seule ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouse ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points ; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un ; les billes seront relevées, et celui qui aura gagné le point donnera son acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, et elles seront remises en la place où elles étaient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis, et qu'un des deux Joueurs les rompe comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points ; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un ; s'il rompt la sienne seule, il en perd deux, et celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur, renvoyant à celui contre qui il joue, le billard dont ils se servent tous deux, ou celui dont il se servirait seul, rompt la bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur, il perd trois points, et celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur, après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre

qui il joue, il ne perd qu'un point, et la bille est remise à sa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer son coup est heurté par quelqu'un des spectateurs, et que sa bille soit dérangée, il recommencera son coup de l'endroit où était sa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXI. Si une bille arrêtée sur le bord d'une blouse vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue dessus, et qui roule encore sur le tapis, le coup est nul, et les billes seront remises en leurs places pour le recommencer.

XXV. Si une Joueur allant sur la bille de celui contre qui il joue, et qui sera arrêtée sur le bord d'une blouse, se perd en y allant dans quelqu'une des blouses du billard, ou saute avant que d'avoir touché celle de son Joueur; quoique la bille arrêtée sur le bord de la blouse vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au billard en se blousant, ou en sautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille sera cachée tant au-dessus qu'au-dessous des fers, ne pourra ni forcer lesdits fers, ni détourner sa bille sans perdre un point, et sera obligé d'y aller à coup sec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant sur une bille collée aux fers, la blouse en touchant la branche des fers au-dessus de laquelle ladite bille sera collée, il gagne deux points;

mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'était point collée, quoique ladite bille vienne à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle d'un Joueur y était attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille et non le fer.

XXVIII. Les Joueurs, en commençant leur partie, doivent convenir ensemble s'ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille, perd un point: le Joueur qui aura fait le mauvais coup, ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'appercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit, j'ai, ou j'en ai, avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes, c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au billard, soit en se jetant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'ache-

ver sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant ; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que soit ladite partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de manière qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque particulier, le coup est nul et se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le Joueur dans le temps qu'il joue, et lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul, et se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup, saute, et que celui contre qui il joue la remette sur le tapis, son coup est bon et il ne perd rien ; et si celui contre qui il joue la remettant sur le tapis, la fait entrer dans quelque blouse, le coup est nul, et celui qui a joué le coup redonne son acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, saute, et est remise sur le tapis par

quelque particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui à qui elle est, ou à quelqu'autre particulier qui se trouverait au bord du billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il joue, et toucher sa bande; mais il ne le peut faire que du consentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer son coup remue sa bille, en laissant tomber son billard sur le tapis, ou la touche de côté sans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, et son coup est joué, quelque part que sa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouse; en ce cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille sera collée à la bande ou environ, passe par-dessus ladite bille en la voulant jouer de la masse de son billard, il perd trois points, d'autant que c'est du bout de la masse qu'il convient de jouer : il en est de même si, après l'avoir décollée et conduite du bout de sa masse, il l'arrête ou la détourne du coin de son billard, en quelqu'endroit que ladite bille reste, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant, à moins qu'on ne se soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, et que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auraient manqué de l'en avertir, celui qui les reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchant l'une à l'autre au-dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis, et celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, et celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derrière les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle, il ne peut y aller en traînant et sans bricolle sans perdre un point; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, et celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle de celui contre qui il joue; mais si c'est la sienne, il en perd deux.

XLIX. Qui joue sur une bille roulante perd un point.

L. Qui lève sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son Joueur perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, et que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devait jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit; et quand bien même celui contre qui il joue le lui donnerait, il ne serait pas bien donné, attendu qu'il serait surpris, et qu'il n'aurait pas donné ce point s'il eût su qu'en le donnant il donnait gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, et que l'autre ait partie faite, il aura le billard préférablement à tout autre qui voudrait le lui enlever, sous quel prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le billard et que deux autres le prennent, ceux qui l'avaient auparavant ne pourront le prendre, lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne seraient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut

la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre se payent double, tant au jour qu'à la chandelle ; les parties de trois se payent à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paye.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd paye les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils aient faites ensemble, celui qui gagne paye les frais ; et si son gain ne suffisait pas pour les acquitter, les deux Joueurs payeront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des particuliers, et que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul, ainsi que la partie, de quel côté que soit l'avantage, attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étaient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus aurait tirerait*, pour lors celui des parieurs qui aurait l'avantage du point, gagnerait le pari.

LXVII. Les parties et les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent : les Joueurs et les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défense de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main, ou avec ni entre deux doigts, à peine de perdre un point ; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, et qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, et passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne doit traîner droit sur la bille ; défenses de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de frapper sur le tapis avec son billard ou autre pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage : il en est de même d'un billard ou autre instrument qu'il cassera.

Règles particulières à la Partie qu'on appelle TOUT DE BRICOLLE.

I. Si Les Joueurs sont convenus de jouer tout de bricolle, et que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, sans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer est bonne dans toutes sortes de parties.

III. Si l'un des Joueurs touchant la bille de celui contre qui il joue sans avoir touché aucune bande, se blouse ou se fait sauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, se blouse ou se fait sauter, il perd deux points.

Règles particulières à la Partie TOUT DE DOUBLET.

I. Les parties tout de Doublet se jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup sont réputées doublées, et celui qui les fait, gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon sont nulles.

Règles particulières à la Partie qu'on appelle sans passer la Raie des milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raie des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raie qui aura été faite sur le tapis, il ne perd rien; mais pour peu qu'il fasse passer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait passer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, et qu'il se blouse ou se fasse sauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs se blouse ou se fait sauter, sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur, il perd deux points.

Règles particulières à la Partie qu'on joue, en sauvant les cinq blouses pour une à perte et à gain.

I. QUAND un Joueur sauve à l'autre cinq blouses pour une à perte et à gain, les parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouse à perte et à gain ne parle point du saut, il est bon pour l'un comme pour l'autre sur ladite blouse.

III. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte et à gain, met la bille de son Joueur, ou toutes les deux dans sa blouse, il gagne

deux points ; et s'il a aussi le saut à perte et à gain sur la même blouse, et qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte et à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien : il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte et à gain fait sauter sa bille, et met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points ; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, et met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

Règles particulières à la Partie qui perd gagne.

I. QUAND les Joueurs sont convenus de jouer la partie qui perd gagne, celui qui blouse sa bille ou la fait sauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille seule, ou toutes les deux, il gagne deux points : il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il perd deux points, et celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés : la pluralité des voix l'emporte.

LE JEU
DU BILLARD,
APPELÉ LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *jeu de la Guerre* est un jeu de compagnie, puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'est-à-dire, d'un point, de deux, et de davantage, selon qu'on est de Joueurs, et on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes sont tirées, chaque Joueur joue à son tour, et selon que le nombre des points qui sont sur sa bille, lui donne droit: lorsqu'on joue, voici ce qu'il y a à observer à la Guerre.

RÈGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. Il est défendu de se mettre devant la passe, sans le consentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la sienne, perd la bille et le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd sa bille et le coup, et il faut remettre l'autre à sa place.

IV. Qui passe sur les billes perd la bille et le coup, et on doit mettre cette bille dans la blouse.

V. Qui fait une bille et peut butter après, gagne sa partie : c'est pourquoi, il est de l'adresse d'un Joueur de tirer à ces sortes de coups, autant qu'il lui est possible.

VI. Qui butte dessous la passe, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf Joueurs.

VII. Les lois du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il est défendu de sauver d'enjeu, à moins qu'on ne soit repassé.

IX. Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la seconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu ne sont point libres, le premier coup, de tirer sur les billes, en plaçant les leurs où bon leur semble ; il faut qu'ils tirent la passe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une bille avant que de passer.

XII. Si l'on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne et se noie, perd la partie ; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant la noie, et la sienne aussi, il perd la partie, et on remet la bille touchée où elle était.

XVI. Qui du côté de la passe fait passer une bille, espérant la gagner, et ne la gagne

pas, cette bille doit rester où elle est, supposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer ; mais s'il n'y avait personne, on la remettrait à sa place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut se remettre au jeu que la partie ne soit entièrement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer peuvent l'un et l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien ; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui, étourdiment ou par inadvertance, joue devant son tour, ne perd que le coup et non pas la bille, c'est-à-dire, qu'il peut y revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille et la gagne, et qu'en tirant le billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle, et la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans la blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes, de quelque manière que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui, par emportement ou autrement, rompt un billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les règles qu'on vient d'établir, que le jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre ; il y faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.

LE JEU
DE LA PAUME.

LE jeu de la *Paume* est fort ancien ; et si l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnait à ceux qui étaient d'un tempérament fort replet, comme un remède pour dissiper la superfluité des humeurs qui les rend pesans et sujets à l'apoplexie. Quelques-uns disent que c'était le jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte* n'était autre chose qu'une balle, on croit qu'ils se sont trompés.

Quoi qu'il en soit, on peut dire que le jeu de la *Paume* est un exercice fort agréable et très-utile pour la santé.

Le jeu de *Paume* se compte par quinzaines, en augmentant toujours ainsi le nombre, et disant, par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *soixante*. On ne sait point positivement la raison de cela : il y en a qui l'attribuent à quelques Astronomes qui, sachant bien qu'un signe physique, qui est la sixième partie d'un cercle, se divise en soixante degrés, ont cru, à cette imitation, devoir compter ainsi les coups du jeu de Paume. Mais comme cette raison souffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent, et plus probablement, que cette manière de compter à la Paume nous vient de quelques Géomètres, d'autant qu'une figure

géométrique a soixante pieds de longueur et autant de largeur ; et que considérant le jeu de la Paume, comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, et cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus faible, pour égaler la partie par cet avantage, et qu'il prend, quand il veut, une fois en chaque partie ; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis* ; parce d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, et ainsi on prend deux coups en même temps.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinte et bisque*, d'autres *quinze* seulement ; et tout cela selon qu'on connaît sa force et la faiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on croit que ces dernières manières de compter n'ont été trouvées qu'après coup, et qu'on ne les a mises en usage que long-temps après l'invention du jeu de Paume.

LOIS ÉTABLIES POUR LE JEU DE PAUME.

LE jeu de Paume, proprement parlant, est un jeu où l'on pousse et l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines règles.

Il y a la *longue Paume* et la *courte Paume*. Nous parlerons de la première en son lieu ;

l'autre est un jeu fermé et borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des battoirs, de petits bâtons et un panier; et pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la balle, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main et de la force de bras: mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paume, et que la partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour savoir qui sera dans le jeu. Celui qui n'y est pas doit servir la balle sur le toît en la poussant avec la raquette, et le premier coup de service s'appelle le coup des dames, et est compté pour rien; ensuite, on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu; celui qui gagne la première partie garde les gages.

Les parties se jouent en quatre jeux; et si l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit, *à deux de jeu*; c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux. On peut jouer aussi, si l'on veut, en six jeux; mais pour lors il n'y a point d'*à deux de jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut aussi, avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puisse voir le pied du dessus du mur, du côté où est l'adversaire, et le long de cette corde est un filet attaché, dans lequel les balles donnent souvent.

S'il arrive par hasard qu'en jouant, la balle demeure entre le filet et la corde, et

qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis, en poursuivant une balle, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paume ont ordinairement deux marqueurs : ce sont proprement des valets de jeux de Paume qui marquent les *chasses*, et qui comptent le jeu des Joueurs, qui les servent et qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au second bond, et à l'endroit où touche le bond; ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chasse*, et dire, *chasse*; ou bien, *deux chasses*, si elles y sont; *à tant de carreaux*, et dire aussi, *à tel carreau la balle la gagne.*

Si les Joueurs disent, *chasse morte*, elle demeure telle, si les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse*, au jeu de la courte Paume, est une chasse de balle à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs est de rapporter fidellement ce qu'on leur a dit, à la pluralité des voix des spectateurs, lorsqu'il y survient quelque contestation. Ces voix se doivent recueillir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, sans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur salaire, et d'être chassés du jeu, pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté se doivent aussi

rapporter à la foi des spectateurs, lorsqu'il se présente quelque difficulté dans le jeu, puisqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puisse juger; ils sen rapporteront même aux marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lorsqu'ils diront leur sentiment sans craindre qu'on leur veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche et le tout, et on ne peut laisser cette dernière partie que pour bonne raison, comme à cause de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour lors celui qui perd doit laisser des frais et une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, et l'autre pour la moitié.

Si c'est en deux parties liées qu'on est convenu de jouer, on ne peut aussi les quitter que les parties n'y consentent en ce cas, chacun doit donner de l'argent pour le tout, et donner l'heure pour achever.

AUTRES RÈGLES.

I. Si fortuitement lorsqu'on joue, on vient à frapper de la balle qu'on a poussée un des marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer; ou bien à quelque corbillon, frottoir, que quelqu'un tiendrait sur la galerie, ou chose semblable qui dépendît du jeu, il faudrait marquer la chasse; mais

si personne ne tient tous ces ustensiles, on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de son corps que ce soit, touche une balle qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des marqueurs disait une *chasse* pour l'autre, cela ne pourrait préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui-proquo* de ce marqueur, la première *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre : il en est de même d'une *chasse* qu'il dirait appartenir au dernier pour le second ; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toît ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul, à moins qu'on ne joue, *qui fault, il boit.*

Qui met sur l'ais de volée en servant, ou les clous qui le tiennent, gagne *quinze* ; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille, qui est au côté du toît où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisait de dire, *pour rien*, après qu'il aurait été servi, et qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la balle, il perdrait quinze. On ne peut aussi dire, *pour rien*, aux coups de hasard.

VII. C'est trop tard de dire *pour rien*, quand la balle du serveur est dans le trou, ou

ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du battoir ; celui qui sert ne doit pas dire aussi, *pour rien.*

VIII. Qui, sans y songer, ferait trois *chasses*, la dernière faite n'est de rien comptée, et tout le coup est faux, dès le service, quand la balle du serveur aurait entré dans le trou.

IX. S'il arrivait qu'une balle étant sortie par-dessus les murailles, revînt dans le jeu après qu'on aurait servi, le coup ne vaudrait rien, parce qu'on aurait joué dessus.

X. S'il arrivait qu'un Joueur qui aurait *quarante-cinq*, eût fait deux *chasses*, il ne perdrait point pour cela son avantage ; mais pour avoir le jeu, il lui faudrait gagner les deux *chasses*, ou du moins la dernière.

XI. Si l'adverse partie avait pour lors *trente*, et qu'il gagnât la première *chasse*, ils n'auraient aucun avantage l'un sur l'autre ; et quoique l'autre gagnât la dernière, il n'aurait que l'avantage. C'est pourquoi, lorsqu'on a *quarante-cinq*, on dit, *chasse-morte.*

XII. Celui qui se mécompte de *quinze*, ou de *trente*, et qui s'en ressouvient après avoir joué dessus, mais avant que le jeu soit fini, ne perd rien pour cela, quand même il aurait oublié un jeu dans une partie, supposé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie ; car qui aurait la partie ou le jeu, et viendrait à se méprendre, c'est-à-dire, à compter au-dessous, et qu'on ait servi ou joué dessus, perdrait son avantage.

Servir au jeu de Paume, c'est pousser le premier une balle sur un toit, l'y faire

couler ; ce sont d'ordinaire les seconds qui ont soin de servir.

XIII. Lorsqu'il y a une ou deux *chasses* marquées, et que la balle par hasard donne du second bond sur l'une de ces *chasses*, si c'est une *chasse* qu'on doive faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui est compté pour un bond, on doit alors marquer la chasse jusqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au-dessus de la tuile, est perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au-dessous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, et qu'en touchant quelqu'un elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chasse par où elle rentre : mais si n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie sans toucher personne, qui pourrait jouer cette balle, le coup serait très-bon.

XVII. Qui fait une chasse dans la galerie, et que l'autre Joueur y revienne, ce coup est nul, et c'est à recommencer. Si c'est dans un jeu du dedans, comme à la grille, il est gagné, s'il ne revient point sans toucher à personne.

XVIII. S'il arrivait qu'un coup vint à doubler, qu'on fût en contestation s'il est dessus ou dessous, et qu'ayant demandé aux spectateurs ce qu'il en serait, on n'en fût point éclairci, on marquerait où irait la balle, parce que c'est à celui qui forme le différent à prouver ce qu'il demande ; si cependant c'est une chasse à gagner, c'est à recommencer.

XIX. Si après que le coup est fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, et

qu'on ne dise rien, on ne marque rien. Si les voix en cela se trouvent également partagées, c'est à refaire.

XX. Lorsqu'on joue sur une chasse, et que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix soient égales, on refait; de même lorsqu'il s'agit d'un coup de service, qu'on demande s'il a porté, et qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui sert, après avoir servi plusieurs fois pour rien, et qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous ?* et qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, si après il venait dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptait *quinze*, ou quelqu'autre avantage, et que l'on lui disputât, il faudrait faire demander le coup, et si personne ne disait rien, sa demande serait nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paume, il est libre à celui à qui on le donne de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, et même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il aurait trois jeux, et *quarante-cinq*, et non un jeu, il ne peut le faire que du consentement de son adverse partie.

XXV. Celui à qui on donne *bisque*, la peut prendre quand il veut; si cependant c'est sur les chasses, il faut que ce soit sur la première faite, ou sur la seconde lorsque la première est jouée, et si l'on a passé la corde, on ne peut revenir à prendre sa *bisque*.

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre

qu'elle n'ait été faite, et si ce n'est sur une chasse, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'avisait de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, de quitter la partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut, si bon lui semble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paume, doivent suivre le jeu dans toutes ses circonstances, et il n'est pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu; comme, par exemple, le pain, le vin, le bois, la bière, les chaussons, et les marqueurs.

XXX. S'il arrivait néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudrait que le surplus se payât à frais communs, et si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite, à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais payés*.

Comme le jeu de Paume est un jeu très-noble, et que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée; en ce cas un honnête homme doit s'en acquitter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; et alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudrait qu'il laissât autant que l'autre de l'argent, qui serait mis en main tierce pour achever la partie un autre jour, et à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés

que le hasard fait naître au jeu de Paume, et dont on ne saurait ici faire un détail; mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres des jeux de Paume, aux spectateurs et aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paume, lorsqu'il s'y joue un prix.

ON a vu souvent, dans les jeux de Paume, proposer des prix, pour ceux qui, piqués d'une noble émulation, étaient bien aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevait honnêtement tous ceux qui voulaient y jouer; ils devaient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération et l'honnêteté possible, autrement ils payaient la peine de leur indiscrétion.

C'était à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils savaient être très-habiles à la Paume, pour concourir à ce prix, qui était une *couronne de fleurs*, une *raquette* et une *balle d'argent :* on y joignait quelquefois *une paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouait par trois différens jours, où se trouvaient tous ceux qui voulaient y prétendre : cela se pratique encore aujourd'hui de même, et l'on commence depuis huit heures du matin jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on a dit, que c'est en été que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire et manger à l'heure du dîné; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix ; et les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes, et il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien ; l'ais ne sert que de muraille ; et qui touche la corde perd *quinze*.

L'ordinaire est de jouer en deux parties liées, et chaque partie trois jeux il n'y a point d'*à deux de jeux* ; et lorsqu'on a perdu la première partie, il faut changer de place.

On marque la *chasse* où va la balle, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce soit, encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avait fait une *chasse* dans l'une des galeries, et que l'autre y remette, celui-ci perdrait le coup ; et on remarquera que lorsqu'on joue le prix, on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le prix, ont été contraints de quitter le jeu pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre, mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent et mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le jeu, peuvent, s'ils le jugent à propos, le fermer ensemble, après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le prix se joue donc, comme on a dit,

à trois différens jours : au premier, le *chapeau de fleurs* et les *gants*, que le Maître présente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé pour achever de jouer le prix, qui est la *raquette*; et au dernier, la *balle d'argent.*

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt sous dans la *tirelire*, pour subvenir aux frais qu'il convient faire pour le Maître pendant que le prix se joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps et chaussons. Le Maître ne profite en rien là-dessus ; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui sont payées, et dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce surplus qui n'y est pas, et qu'on paye, est pour les raquettes.

Ces prix se proposaient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en est entièrement aboli, et d'autres où il se conserve encore, mais à prix de moyenne valeur, où l'on ne va jouer que pour l'honneur seulement.

LE JEU
DE LA LONGUE PAUME.

LA *longue Paume* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande rue, large, spacieuse et fort longue. Il est des Villes où ces jeux de Paume sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres. Au reste, il n'importe où ces jeux soient, pourvu

que le terrain en soit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il serait dangereux de faire un faux pas, si le sol en était inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert, à la *longue Paume*, de battoirs de différentes grandeurs : les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue ; d'autres l'ont moins, on les appelle des *pâles*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle : il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges ; d'autres qui sont en ovale.

Il faut, pour jouer à la *longue Paume*, un grand toit de planches attaché à un mur, ou sur quatre piliers, supposé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toit est garni par en bas, et du côté du Joueur qui tient la passe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite sur le côté, percée dans le milieu de sa longueur, et à quatre doigts du toit, soutenue par derrière d'un bâton de deux ou trois pouces et demi de tour, et qui excède la planche d'environ deux pieds de haut ; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toit, et à un bon demi-pied près.

Le bâton est ce qu'on appelle, en ce jeu, la *passe* lorsque la balle qu'on sert passe sur la planche, et au-dessus de la *passe*, c'est quinze perdu pour la partie du serveur ; au lieu que quand il peut faire passer la balle dans le trou, il gagne *quinze*.

On est toujours deux à tenir le toit ; savoir, un qui tient la *passe*, et l'autre le rabat ; c'est cette planche dont on vient de parler, qui rejette et repousse la balle. Les autres Joueurs du même côté, s'appellent des *tiers*. On dit aussi, à la *longue Paume* : cet homme est bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adresse à la *longue Paume*, pour jouer une balle, qu'à la *courte* : la première demande plus d'agilité, et il convient d'avoir bonnes jambes pour passer et repasser tant de fois en une partie ; c'est-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toit, et tantôt au renvoi.

On sert à la *longue Paume* avec la main, et non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les parties sont de trois, quatre ou cinq jeux, quelquefois de six ; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer en toit.

On tire à qui tiendra le toit, avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faisant pirouetter ; l'un en prend la face et l'autre le dos ; de manière que, quand il tourne l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toit, va s'en emparer et joue.

C'est un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon serveur qui ait le bras fort, afin que jetant la balle avec roideur sur le toit, elle y fasse plus souvent hasard, et embarrasse par-là ceux qui y sont, et qui venant à manquer d'attraper la balle, perdent quinze au profit de la partie adverse.

RÈGLES DU JEU DE LA LONGUE PAUME.

I. LORSQUE ceux qui tiennent le toit, attrapent la balle qu'on sert, et qu'ils ne la poussent point jusqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On appelle le jeu, un certain pilier, arbre ou autre marque de cette nature, qui est pour l'ordinaire à sept à huit toises du toit; et il ne se fait point de *chasse*, si la balle ne va pas jusqu'à ce jeu.

II. Les chasses, à la longue Paume, se marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant, et non pas où elle frappe.

III. Lorsqu'une balle qu'on a poussée du toit, est renvoyée jusqu'au-delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'est pas besoin qu'elle y soit poussée de volée, il suffit qu'elle passe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque manière que ce soit la balle ou un des Joueurs de son côté a poussée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui sont au renvoi, renvoie une balle de leur adverse partie, il est permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, si elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne passe le jeu du côté du toit, et faire que la *chasse* soit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pousse hors des limites du jeu, est autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pousse, et dont profite son adverse partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre est

bonne à pousser du premier bond, soit au renvoi ou au toit ; le second ne vaut rien.

Ce n'est pas l'usage, à la longue Paume, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *bisque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte Paume, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais qui sont les balles et les marqueurs ; ce que les perdans payent. Et ces balles sont bien plus petites qu'à la Paume.

TABLE DES JEUX

Contenus dans le second volume.

TRAITÉ du Jeu de Whist . . . . Pag. 1
Le Tre-Sette, ou Regles du Jeu de Trois-sept. 76
Le Jeu de l'Impériale. 92
Le Jeu du Reversis, tel qu'il se joue aujourd'hui. 101
Le nouveau Jeu de la Comète. . . 112
Le Jeu de la Manille, autrement appelé l'ancienne Comète . . 128
Le Jeu du Papillon . . 133
Le Jeu du Commerce 148
Le Jeu de la Tontine 153
Le Jeu de la Loterie. 155
Le Jeu de ma Commère, accommodez-moi. . 157
Le Jeu de la Guimbarde, autrement dit la Mariée. 161
Le Jeu de la Triomphe. 166
Le Jeu de la Bête. 171
Le Jeu de la Mouche. . 179
Le Jeu du Pamphile. . 184

Le Jeu de l'Homme d'Auvergne. . 185
Le Jeu de la Ferme. 187
Le Jeu du Hoc 191
Le Jeu du Poque. . 196
Le Jeu du Romestecq. . 200
Le Jeu de la Sizette. 205
Le Jeu de l'Emprunt. . . 209
Le Jeu de la Guinguette. . 211
Le Jeu de Sixte. . . 216
Le Jeu du Vingt-quatre. 218
Le Jeu de la Belle, du Flux et du Trente-un. 220
Le Jeu du Gillet. . 222
Le Jeu du Cu-bas. . 224
Le Jeu du Coucou. 226
Le Jeu de la Brusquembille. . 228
Le Jeu du Briscan. . . 233
Le Jeu du Mail. . . 237
Le Jeu du Billard. . 265
Le Jeu de la Paume. . . . 283
Le Jeu de la longue Paume. . 295

Fin de la Table du second Volume.

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

Contenant les Règles des Jeux de Cartes permis; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc.

Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR; *du Jeu de Whist, par* EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglais; du Jeu de Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme-de-Brou, etc. etc.*

AVEC FIGURES.

TOME TROISIÈME.

A LYON,

Chez BALLANCHE père et fils, Imprimeurs-Libraires, aux Halles de la Grenette.

An 10. — 1802.

LE JEU
DU TRICTRAC,

Avec une Table alphabétique des termes de ce Jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Instruction préliminaire sur le Jeu du Trictrac.

CE Jeu tire son nom du bruit qu'on fait en y jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes; deux dés, trois jetons pour marquer les points, et deux fichets pour mettre dans les trous qu'on gagne, servent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux: ce sont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dés dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois ¶ *piles* * de dames, qu'on pose sur la première *flèche* * du Trictrac, de façon que celui pour qui l'on a de la considération ait les siennes à la droite. Les dames blanches passent pour être plus honorables; cependant lorsqu'un homme joue avec une dame, il est d'usage et de la politesse de lui donner les noires.

¶ Tous les mots qu'on verra ici suivis d'une étoile, sont ceux dont l'explication se trouve, par ordre alphabétique, dans le Chap. VIII de ce Traité.

Par le même principe, on donne le choix des cornets, et on présente le dé à la personne pour qui l'on doit avoir de la déférence, afin de tirer à qui l'aura. Celui qui a de son côté le dé qui marque le plus haut point, gagne la primauté, et joue les points de ce premier coup.

Les nombres dissemblables, comme six, cinq, quatre et trois, etc. sont appelés *simples* *. Ceux qui viennent égaux, comme deux six, deux cinq, deux quatre, etc. sont appelés *doublets* *.

Chaque doublet se nomme différemment : les deux as, *beset* : les deux deux, *double deux* ; les deux trois, *ternes* ; les deux quatre, *carmes* ; les deux cinq, *quines* ; et les deux six, *sonnés*.

D'abord il est à propos, suivant ce que portent les dés, de jouer deux dames de ses *piles* sur les *flèches* qui répondent aux nombres de ces mêmes dés, ce qu'on appelle *abattre du bois* * ; on joue autrement, si l'on veut, en n'abattant qu'une dame, ce qui se dit *jouer tout d'une* * : la même chose se pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout d'une*, si vous en exceptez *sonnés*, et *six cinq*, qu'on doit abattre absolument, parce que les règles du Jeu ne permettent point de mettre une dame seule dans son *coin de repos* *, encore moins dans celui de l'adversaire.

Il est presque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *cases* *. On commence d'abord à *caser* dans la première *table* *, où les dames sont en *piles* ; on passe ensuite dans la seconde, où est le *coin de repos*.

Quand on joue ses dames, on ne doit jamais compter les *flèches* d'où elles partent, soit

qu'on *abatte du bois*, ou qu'on joue les dames abattues.

La *marche* * s'apprend facilement, en observant que le nombre *pair* va toujours de *flèche* blanche en *flèche* blanche, et le nombre *impair* de *flèche* blanche en *flèche* verte, et également de *flèche* verte en *flèche* blanche.

La *partie de Trictrac*, autrement dite le *tour* *, est de douze trous. A mesure qu'on les prend, on les marque sur les *bandes* * du Trictrac, trouées des deux côtés vis-à-vis chaque *flèche*. Si l'un des Joueurs les prend de suite sans que l'adversaire en ait pris aucun, cela s'appelle gagner une *partie bredouille* *: cependant elle ne se paye double, que quand les Joueurs en sont convenus avant de commencer.

Il faut, pour marquer un trou, avoir gagné douze points; les points que l'on gagne se marquent avec les jetons, au bout et devant les *flèches* du Trictrac; savoir, deux points devant la *flèche* de l'as, quatre points entre la *flèche* du trois et celle du quatre, six points contre la bande de séparation devant la *flèche* du six, huit points dans la seconde table près de la bande, dix points devant la *flèche* du dix ou près de la bande du fond: à l'égard des douze points qui font le trou, *partie simple* *, ou *double*, ils se marquent avec le fichet sur la *bande* du Trictrac, à commencer du côté où les dames sont en *piles*.

Le premier qui marque ne se sert que d'un jeton; quand il a gagné douze points sans être interrompu par l'adversaire, il mar-

que deux trous, ce qui se nomme *partie bredouille.*

Celui qui gagne des points en second, les marque avec deux jetons; quand il en prend douze sans interruption, il marque de même deux trous *partie bredouille* : lorsqu'il est interrompu, l'adversaire, en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ses jetons, ce qui s'appelle *débredouiller* *. Il est de la bienséance de se *débredouiller* soi-même, sans attendre que l'adversaire le fasse. Pour lors, celui qui parvient le plutôt au nombre de douze points, ne marque qu'un trou, ce qui s'appelle *partie simple.*

Le Joueur qui marque un ou deux trous, non-seulement efface tous les points qu'avait l'adversaire avant le coup de dé, mais encore, s'il juge à propos de tenir, conserve ce qu'il a de points au-delà de douze pour le trou. Il peut cependant arriver que du même coup l'adversaire soit *battu à faux* * ; pour lors, il marque de son côté en *bredouille* les points qui lui sont donnés.

Celui qui a gagné un ou deux trous de son dé, a la liberté de *s'en aller* *, c'est-à-dire, de lever les dames, qu'il *empile* de nouveau pour recommencer à les *abattre*, et faire de nouveaux *pleins* *, jusqu'à ce que l'un des deux ait gagné le *tour* ou la *partie complète* du Tricrac : en s'en allant, il ne conserve aucun des points qui lui sont restés : de même il efface ceux de l'adversaire, qui ne marque jamais, qu'après le coup joué, ceux qu'il gagne *battu à faux*, autrement dit par *jan qui ne peut* *. Si au contraire les points qu'il

gagne et qui lui font marquer le trou, proviennent du dé de l'adversaire, il ne peut *s'en aller*, et il conserve tous les points qui lui restent au-delà des douze qui lui ont fait marquer le trou.

CHAPITRE II.

Des Jans.

ON compte huit *jans* au jeu du Trictrac.

Le 1 est le *jan de trois coups.*
Le 2 le *jan de deux tables.*
Le 3 le *contre-jan de deux tables.*
Le 4 le *jan de méséas.*
Le 5 le *contre-jan de méseas.*
Le 6 le *petit jan.*
Le 7 le *grand jan.*
Le 8 le *jan de retour.*

Du jan de trois coups.

Le *jan de trois coups*, autrement dit, *jan de six tables*, se fait quand en trois coups, en commençant la partie et toutes les fois qu'on recommence, après avoir *levé* * toutes les dames, on *abat* six dames de suite; savoir, cinq dans la première *table*, et une dans la seconde à la première *flèche*, en observant qu'on n'est point obligé de faire ce *jan*, si on ne veut il suffit qu'on ait amené du troisième coup le nombre convenable, pour qu'il

vaille quatre points ; et pour lors on fait la *case* qui paraît la plus avantageuse dans la *table* du *grand jan*, de deux des quatre dames abattues dans la table du *petit jan*.

Du Jan de deux tables.

Le *jan de deux tables* se fait quand on n'a que deux dames abattues, l'adversaire n'ayant point son *coin* *, et que les nombres des dés du Joueur vont, l'une, de l'une de ses dames à son *coin*, et l'autre, de son autre dame à celui de l'adversaire : ce coup vaut quatre points par *simple*, et six par *doublet* ; et on abat d'autres dames des *piles* ; car on ne peut prendre son *coin*, qu'en y mettant deux dames à la fois ; et on ne peut en mettre une, ni deux, dans celui de l'adversaire.

Chaque Joueur peut faire ce *jan* une fois seulement ; et le premier qui le fait n'empêche pas le second de le faire après, pourvu qu'il n'ait aussi que deux dames abattues, que les deux *coins* soient vides, et que les nombres de ses dés aillent, l'un, d'une de ses dames à son *coin*, et l'autre, de son autre dame à celui de son adversaire.

Du Contre-jan de deux tables.

Le *contre-jan de deux tables* se fait quand le Joueur n'a que deux dames à bas, et l'adversaire son *coin* ; l'un des nombres de ses dés va, de l'une de ses dames à son *coin* ; et l'autre nombre, de son autre dame au *coin* de l'adversaire ; pour lors il perd quatre points par *simple*, et six par *doublet*.

Du Jan de méséas.

Le *jan de méséas* se fait, lorsqu'ayant pris son *coin* sans avoir d'autres dames abattues, l'adversaire n'ayant pas le sien, on amène un ou deux as : ce coup vaut, dans le premier cas, quatre points, et six dans le second, par *doublet*.

Du Contre-jan de méséas.

Le *contre-jan de méséas* est rare : il se fait quand le Joueur ayant son *coin*, sans avoir d'autres dames abattues, et l'adversaire le sien, on amène un, ou deux as ; auquel cas on perd quatre ou six points.

Du petit Jan.

Le *petit jan*, ou *petit plein*, se fait dans la première table où sont les *piles* de dames en commençant on le fait assez commodément, quand on n'amène que du petit jeu, comme *beset*, deux et as, trois et as, etc.

Pour peu que les dés amènent du gros, il ne faut pas s'y arrêter.

Quand on *remplit** d'une façon par *simple*, ce coup vaut quatre points, et six par *doublet* : si on *remplit* de deux façons par *simple*, on gagne huit points, et par *doublet*, douze points.

On peut aussi *remplir* de trois façons ; ce qui vaut autant que le *double doublet*, c'est-à-dire, douze points.

Il est de la prudence, quand on a gagné un ou deux trous de son *petit jan*, de *s'en aller*,

particulièrement lorsque l'adversaire a son jeu bien avancé, c'est-à-dire, beaucoup de dames dans sa seconde *table*, avec lesquelles il *battrait* * celles que le Joueur aurait découvertes, et son *coin*, s'il avait le sien; et le forcerait de passer l'une de ses dames dans la table de son *petit jan*, où elle serait *battue*, et pourrait empêcher, ou du moins ôterait la facilité de faire le *grand jan*, parce qu'on aurait une dame de moins.

On ne peut, pour conserver son *petit jan*, prendre son *coin de repos* par *puissance* *, en jouant *quines* pour *sonnés*; les règles de ce jeu étant qu'on ne doit point prendre son *coin* par *puissance*, quand on peut le prendre par *effet* *. On est donc obligé de *rompre* *, à moins qu'il n'y ait *passage libre* * dans la table du *grand jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit jan*; encore ne peut-on y passer, que dans le cas où il ne peut plus faire son *petit jan*, ou *petit plein*.

Celui qui *s'en va*, a le dé pour recommencer.

Du grand Jan.

Le *grand jan* se fait dans la seconde table, et se nomme aussi *grand plein* quand on *remplit* d'une façon par *simple*, on gagne quatre points; de deux façons par *simple*, huit points; et de trois façons, douze points.

D'une façon, par *doublet*, six points; de deux façons, ou *double doublet*, douze points: on ne peut *remplir* de deux ni de trois façons, que lorsqu'il ne s'en faut qu'une dame qu'on ait son *plein*.

On appelle, *remplir* d'une façon, quand on ne peut mettre, sur la *dame* qui est la seule *découverte* * dans la table du *grand jan*, qu'une seule des autres dames, quand même on rassemblerait les nombres des deux dés.

On *remplit* de deux façons, quand on peut mettre deux dames sur celle qui est découverte, c'est-à-dire, amenant cinq et as, on peut remplir du cinq, et de l'as séparément.

Enfin, *remplir* de trois façons, est quand on peut mettre trois dames sur celle qui est découverte, une de chacun des points des dés séparément, et la troisième des points des deux dés joints ensemble; ce qui arrive, par exemple, quand on amène cinq et as, et qu'on *remplit* de l'as, du cinq, et du cinq et as.

Amenant quatre et trois, on peut aussi *remplir* de trois façons: du trois, du quatre, et du quatre et trois, et ainsi des autres nombres.

Remplir par *doublet* d'une façon, est, quand on ne peut mettre qu'une dame sur celle qui est découverte, en rassemblant même les points des deux dés: on peut aussi *remplir* par *doublet* de deux façons, autrement dit par *double doublet*, amenant *ternes*, et *remplissant* du trois et du six; ou bien amenant *double deux*, et *remplissant* du deux et du quatre. Cette explication doit aussi servir pour le *petit jan* et le *jan de retour*.

Pour se procurer l'avantage de *remplir* de plusieurs façons, il est bon de mettre une dame seule sur l'une des *flèches* du *grand jan*,

lorsqu'il ne reste plus que cette *demi-case* * à faire, et principalement lorsque l'adversaire n'a rien, ou trop peu de points, pour qu'il puisse, quelque dé qu'il amène, gagner le trou.

En d'autres circonstances on doit en user de même, pour ne pas perdre son jeu, au risque de donner un ou deux *trous* à l'adversaire, avec lesquels il *s'en va;* c'est ce qui s'apprend en jouant.

Quoiqu'on *remplisse* de deux ou de trois façons, et que les dames aillent ou portent sur la même, on n'est cependant pas obligé de les y jouer; il suffit d'y en mettre une à son choix, et des trois autres on joue celle que l'on veut, qu'on place convenablement à son jeu, soit pour se faire donner des points, en se faisant *battre à faux*, ou éviter qu'on n'en donne, en *se couvrant.*

Après que le *jan* ou *plein* est fait, autant de fois qu'on joue les dés et qu'on le *conserve* *, on gagne et on marque quatre points par *simple*, et six par *doublet*; il en est de même du *petit jan* et du *jan de retour;* et il est de la prudence, quand on voit que son jeu s'avance trop, et que celui de l'adversaire est plus beau, ou se prépare à le devenir, de *s'en aller;* autrement on pourrait être *enfilé* *, et perdre la partie, quand même l'adversaire n'aurait pas encore pris un *trou.*

Quand on *tient* *, à la faveur de huit points qu'on a de reste, et qu'on a un jeu fort avancé, il faut ôter la dernière dame qui est dans la la table du *petit jan*, afin que l'adversaire ne la *batte* point à faux, qu'on puisse achever le

trou le coup suivant, et *s'en aller*. En usant de cette précaution, on a encore l'avantage, qu'en amenant six cinq, six quatre, etc. faute de six à jouer, on *conserve* le *plein*, et on gagne quatre points pour achever le *trou*.

Si cependant le jeu de l'adversaire est plus *passé*, il faut *tenir*; et pour lors il marque deux points pour le six qu'on n'a pu jouer.

Observez qu'on est obligé de *rompre* le *plein*, lorsqu'on amène un nombre qu'on ne peut jouer dans ses *tables*, s'il y a du jour dans la table du *grand jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit jan*. On doit pour lors jouer la dame de l'une des *cases*, qui va directement à ce passage, en comptant les points de l'un des dés, et la mettant dans la table de son *petit jan*, à la *flèche* où elle va, en comptant les points des deux dés ensemble bien entendu que cette *flèche* soit vide; car s'il y avait une dame, on la *battrait*, on ne pourrait y mettre une autre dame, et par conséquent on ne serait pas obligé de *rompre*.

On est quelquefois obligé de *rompre* par le *coin de repos*, lorsque l'adversaire ne peut plus faire son *grand jan* ou *grand plein*, et que sa sixième *flèche*, où vont ces deux dames, par un *sonnés*, est totalement vide.

Après avoir *rompu*, on peut refaire son *plein*, ce qui vaut quatre points par *simple*, remplissant d'une façon; huit points, de deux, aussi par *simple*; et douze points de trois façons: six points par *doublet*, et douze

points par *double doublet*. Ce coup est assez ordinaire.

Il arrive quelquefois qu'un Joueur est *enfilé* sans qu'il y ait de sa faute, quand les dés lui sont totalement contraires, et qu'il ne peut faire son *plein*. Cet événement est l'effet du hasard.

Du Jan de retour.

Le *jan de retour* se fait dans la table du *petit jan* de l'adversaire, où étaient ses dames en *piles* quand on a commencé la partie, en *remplissant ;* et tant qu'on *tient*, on gagne, et on marque comme aux deux *jans* précédens.

On ne peut, à ce *jan*, quand il ne reste plus qu'une *demi-case* à faire, être censé *remplir* de trois façons, si on a encore son *coin de repos*, quand même les deux autres dames et l'une de celles du *coin* iraient juste sur cette *demi-case*. On ne *remplit* pour lors que de deux façons, parce que les deux dames du *coin* ne peuvent en sortir séparément; et il arrive souvent que, faute de les avoir sorties à temps, on est obligé de *rompre* et de passer les autres dames, sans espoir de pouvoir remplir.

Il est probable que lorsqu'on fait le *jan de retour*, l'adversaire n'y a plus de dames. Par cette raison, le Joueur n'ayant pas à craindre d'y être *battu*, doit étendre les siennes, en commençant par faire des *demi-cases*.

La *case* du *coin* y est égale aux autres, ainsi on peut la faire à deux fois.

Quand toutes les dames sont passées dans cette table, on *lève*, c'est-à-dire, on met *hors du Trictrac* * les dames qui battent juste sur la *bande* ¶, en commençant toujours par les plus éloignées, n'étant permis de lever que celles qui ne se peuvent jouer, et de ne point jouer *tout d'une*, à moins que ce ne soit pour conserver le *plein*.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple*; si c'est un *doublet*, il gagne six points, lesquels lui restent, ainsi que le dés pour recommencer, et il oblige l'adversaire à lever aussi ses dames, quand même il aurait encore son *plein*.

On est dans l'usage, quand deux Joueurs ont *rompu*, et qu'il n'y a plus lieu de douter qui doit avoir levé le premier, que celui qui a le moins de dames à lever tire pour le dernier coup, d'accord avec l'adversaire, afin de savoir si les nombres de ses dés seront par *simple* ou par *doublet*.

¶ Le privilége de ce *jan*, est de compter la *bande* pour une *flèche*; par conséquent, si l'un des Joueurs ayant son *plein*, n'a plus qu'un six à jouer, et qu'il amène six et as, il conserve encore, parce qu'en comptant la bande pour une flèche, il joue sa dame *tout d'une*, hors de la table, et de même quatre et trois, ou cinq et deux; mais il ne lui est permis de jouer ce coup, *tout d'une*, qu'en faveur de la conservation de son *plein*.

CHAPITRE III.

Des dames battues dans les différentes Tables.

Dames battues dans la Table du grand jan.

CHAQUE *dame battue* dans la table du *grand jan* de l'adversaire, vaut deux points lorsqu'on la *bat* d'une façon par *simple*, quatre points quand on la *bat* de deux façons, et six points si on la *bat* de trois façons. Ainsi, amenant cinq et trois, on peut la *battre* du trois, du cinq, et du cinq et trois. C'est à quoi on doit bien prendre garde.

Quand on la *bat* par *doublet*, d'une façon, on gagne quatre points; et huit, de deux façons, qu'on nomme *double doublet*. Cette seconde est quand on amène deux quatre, et qu'on la *bat* du quatre, et double quatre, qui font huit; ainsi des autres *doublets*.

Il faut faire attention que, d'un seul coup de dé, on peut *battre* quatre dames et plus, de celles que l'adversaire a découvertes, tant dans sa table du *grand jan*, que dans celle de son *petit jan*.

Pour *battre les dames* de l'adversaire, le Joueur peut, en comptant des siennes, se *reposer* * sur lui, comme sur l'une des *flèches* vides de l'adversaire, ou sur celles où il n'a qu'une *demi-case*; avec cette différence, qu'on ne peut se *reposer* sur aucune *demi-case* de l'adversaire pour passer au *jan de*

retour. Pour cet effet, il faut que la *flèche* soit totalement vide, au lieu qu'une dame seule sur cette *flèche*, est un vide sur lequel on peut se *reposer* pour *battre* plus loin.

Dames battues dans la Table du petit jan.

On a déjà dit que la table du *petit jan* était celle dans laquelle sont les *piles* en commençant : chaque dame qu'on y *bat* par *simple*, vaut quatre points, et six lorsqu'on la *bat* par *doublet*.

Il faut observer que dans cette table on ne peut *battre* aucune des dames de l'adversaire de deux, ni de trois façons, qu'on n'ait une ou plusieurs dames passées dans la table de son *grand jan* ; ce qui arrive quand on a tenu au *grand plein*. Il en est de même quand on a tenu au *petit plein*, et qu'on a été obligé, pour le conserver, de passer une dame dans la table du *petit jan* de l'adversaire ; auquel cas on peut *battre* ses dames de deux ou de trois façons. Chaque dame qu'on y *bat* de deux façons, vaut huit points par *simple*, et onze points par *doublet* ; mais ces coups sont extrêmement rares.

Dames battues dans les Tables de retour.

On peut encore *battre* les dames de l'adversaire, dans sa première et seconde *table*, lorsqu'il les y a passées pour faire son *jan de retour*, ou qu'il a été obligé de les y passer pour conserver son *grand plein* ou *grand jan*, de même que son *petit jan* ; et pour lors

on gagne, comme il a été dit dans les tables du *grand* et *petit jan.*

Jean qui ne peut, ou battre à faux.

Battre à faux ou *jan qui ne peut*, est la même chose : chaque dame qu'on *bat à faux* dans la table du *grand jan* de l'adversaire, lui vaut deux points par *simple*, et quatre par *doublet ;* et dans la table de son *petit jan*, quatre points par *simple* pour chaque dame *battue à faux*, et six points par *doublet.*

On bat à *faux* dans cette dernière table, quand les dames de l'adversaire, où répondent l'un et l'autre des points des dés séparément, sont couvertes, et que celles de la table de son *petit jan*, où vont les mêmes points joints ensemble, sont découvertes.

On se sert encore de ce terme de *jan qui ne peut*, pour le *coin* battu à faux, comme pour une dame qui ne peut être jouée.

CHAPITRE IV.

Du coin de repos.

CE *coin* est bien nommé, *coin de repos :* tant qu'on ne l'a point, on est très-exposé à être *battu* lorsque l'adversaire a le sien, et particulièrement bien des dames dans la table de son *grand jan*, soit *cases* ou *demi-cases ;* il ne faut donc pas négliger de le prendre, dès qu'on en trouve l'occasion favorable.

Pour cet effet, il est bon de se conserver, autant qu'on le peut, une ou deux dames sur la la cinquième *flèche* du *petit jan*, qu'on appelle le *coin bourgeois* *, afin d'avoir des six à jouer pour prendre ce *coin de repos*.

Celui qui le prend le premier, peut *battre* celui de l'adversaire ; et il le *bat* effectivement, lorsqu'ayant des dames dans la table de son *grand jan*, soit *cases* ou *demi-cases*, les nombres des dés vont l'un et l'autre, de deux de ses dames, directement au *coin* de l'adversaire : ce coup par *simple* vaut quatre points, et six par *doublet* ; mais on ne peut *battre* le *coin* de l'adversaire, d'un ou deux as, qu'on n'ait une ou deux dames en *sarcase* * sur le sien.

Il faut observer que quand on n'a point son *coin*, ni l'adversaire le sien, on peut le prendre par *puissance* ; c'est-à-dire, quand on amène six cinq, on le prend par cinq et quatre ; de même quand on amène quatre et deux, par trois et as, etc. : mais il n'est permis de le prendre par *puissance*, que quand on n'a point de dames avec lesquelles on puisse le prendre par *effet* ; et comme on ne peut prendre son *coin* qu'en y mettant deux dames à la fois, de même on ne peut les en ôter pour passer dans les *tables* de l'adversaire, et y faire le *jan de retour*, que toutes deux ensemble ; et pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points ; c'est ce qui s'apprend facilement en jouant.

CHAPITRE V.

Des combinaisons des dés.

POUR connaître les coups qui sont pour ou contre soi, il est à propos de savoir combien il y a de *combinaisons* des deux dés, afin de s'en garantir dans les circonstances critiques, ou d'en tirer avantage dans les occasions où l'on peut avancer ses dames, pour les faire *battre à faux* par l'adversaire.

On sait par expérience qu'il y a trente-six *combinaisons* des deux dés; savoir, vingt-une *sensibles* et *réelles*, et quinze *réelles insensibles*, comme il est expliqué ci-après.

Le sept, qui est le milieu des dés, a le plus de combinaisons; il arrive de six façons, et par conséquent il a six combinaisons à lui seul, en y comprenant les *réelles insensibles*.

EXPLICATION.

Le sept arrive de si façons, ci	6 façons;	et a	6 combinaisons.
8 et 6 de chacun . .	5 id.		10 id. ensemble.
9 et 5 id.	4 id.		8 id. id.
10 et 4 id.	3 id.		6 id. id.
11 et 3 id.	2 id.		4 id. id.
12 et 2, ainsi que tous les doublets	1 id.	.	2 id. id.
	Preuve		36

On peut faire une autre preuve, en multipliant les points d'un dé, qui sont six,

avec les points de l'autre dé, qui sont aussi six, et on trouvera que six fois six font trente-six.

Puisque le sept a le plus de *combinaisons*, il est constant qu'il doit arriver le plus souvent ; c'est pourquoi il est à propos de découvrir la dame où va ce nombre, en comptant du *coin* de l'adversaire, quand on n'aura à craindre que deux coups, comme cinq et deux, deux et cinq ¶, et à espérer quatre coups, comme six et as, as et six, quatre et trois, trois et quatre.

Les *doublets* doivent être par conséquent moins rares que les coups *simples*, parce que ceux-ci ne se trouvent qu'une fois dans les deux dés, et que les autres s'y rencontrent, deux, trois, quatre et cinq fois, en y comprenant les *combinaisons réelles insenbles.*

La règle qu'on vient d'exposer, sert aussi à prouver que sept est le milieu des deux dés, quoiqu'ils ne puissent produire plus de douze points : pour prendre cette preuve sensible, on prend le plus fort point d'un dé, qui est six, avec le plus faible de l'autre, qui est un, cela fait sept ; et en supposant que le dé qui représentait le six, soit l'as le coup suivant, et que celui qui était l'as, soit le six, qui font aussi sept, on aura amené en ces deux coups

¶ Le dé qui a amené le quatre, le coup suivant peut être le trois ; et celui qui était le trois, le coup suivant peut être le quatre. Ainsi, quoqu'on amène le même nombre, ce n'est pas toujours les mêmes dés qui l'ont produit.

quatorze ; d'où l'on doit conclure que le milieu des deux dés est sept.

Pour connaître combien il y a de coups contre soi, il faut ajouter dix au nombre sur lequel on est découvert ; cette règle est certaine ; et si on est découvert sur un cinq, en *combinant* bien, on trouve que l'on a quinze coups contre soi, et sur le six, seize.

Sur trente-six points qu'on peut faire,

Le 6 a	16 combinaisons.
Le 5 en a	15
Le 4 en a	14
Le 3 en a	13
Le 2 en a	12
Le 1 en a	11

Des onze nombres qu'on peut faire avec deux dés, cinq se peuvent faire d'un dé seul, et et avec les deux dés ensemble, comme 6, 5, 4, 3 et 2 ; au lieu que 12, 11, 10, 9, 8 et 7, ne peuvent se faire qu'avec deux dés.

CHAPITRE VI.

Règles du Trictrac.

DAME *touchée*, *dame jouée*, à moins qu'on n'ait pris la précaution de dire, *j'adoube* *.

Qui case mal, peut être contraint, dès qu'il a touché ses dames, de rester où il est, ou de jouer d'une seule dame (s'il se

peut) les deux nombres que ses dés lui ont produits.

Quand on gagne des points, en second, qui doivent être marqués *bredouille*, et qu'on oublie de les marquer avec deux jetons, on ne peut marquer partie *bredouille*, et on ne doit marquer qu'un trou.

Qui marque plus ou moins qu'il ne doit marquer, et oublie à marquer les points qu'il gagne de son dé, ou de celui de l'adversaire, est envoyé à *l'école* * du plus, comme du moins, et de ce qu'il a oublié de marquer.

Il arrive quelquefois qu'un Joueur fait des *écoles* exprès, pour empêcher l'adversaire de lever ses dames, et de *s'en aller*, ce qui le conduirait à perdre le *tour*. Il est bon alors d'examiner s'il est de notre avantage de lui laisser faire cette *école* et de la marquer ; cela dépend de nous, et nous devons consulter là-dessus la disposition de notre jeu, et de celui de notre adversaire.

On est maître de laisser faire *l'école* sans la marquer, ou de forcer l'adversaire de marquer les points qu'il gagne ; s'il en marque sans les gagner, de l'obliger de reculer son jeton, pour empêcher de faire *l'école ;* mais il faut observer que tout ceci se doit faire avant de jouer un autre coup, autrement on n'y serait plus reçu.

Il n'est pas permis, pour le bien de son jeu, de n'envoyer à *l'école* que de deux, quatre ou six points ; les règles de ce Jeu veulent qu'on y envoie de tous les points que le Joueur n'a pas marqués ; en sorte que celui

qui a fait *l'école*, s'il y trouve son avantage, peut obliger de marquer son *école* toute entière.

On n'envoie point à *l'école* de *l'école* * ; mais celui qui envoie mal-à-propos à *l'école*, et a marqué les points, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos, et on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue *école*.

Qui dit, *je gagne huit points*, et n'en marque que six, est envoyé à *l'école* de deux points ; et de même qui dit, *je gagne six points*, et en marque huit, est envoyé à *l'école* des deux points qu'il a marqués de trop.

Tant qu'on n'a point joué ni touché ses dames, si on gagne huit ou dix points, et qu'on n'en ait marqué que quatre, ou tel autre nombre au-dessous de ce qu'on a gagné, on est reçu à marquer le surplus, quoiqu'on ait quitté son jeton, parce qu'on peut toujours l'avancer il n'en est pas de même de celui qui a marqué de trop ; car *l'école* du trop marqué, est faite dès qu'il a quitté son jeton, parce qu'on ne peut le reculer.

Quand on veut *s'en aller*, et qu'on a des points de reste au-delà des douze pour le trou, il ne faut pas les marquer, autrement il ne serait plus permis de *s'en aller*.

Celui qui *s'en va* après avoir marqué le trou qu'il a gagné de ses dés, et qui a oublié à démarquer ses points, ne peut être envoyé à *l'école* de ces points marqués ; cependant il faut les démarquer, parce qu'il ne doit plus lui en rester.

Si au contraire il *tient*, et qu'il oublie (après avoir marqué son trou) de démarquer les points qui lui ont servi à le prendre, il est envoyé à *l'école* des points marqués ; si cependant il en avait au-delà des douze, il n'est envoyé à *l'école* que de ce qui est marqué de plus que ce qui doit lui en rester.

Celui qui gagnant deux trous, n'en marque qu'un, n'est plus reçu à marquer l'autre, dès qu'il y a eu un coup de joué ; aussi ne peut-il être renvoyé à *l'école* de ce trou, parce qu'on n'envoie point à *l'école* des trous, quoiqu'on puisse y être envoyé de plus que d'un trou, en points oubliés à marquer.

Celui qui a marqué des points pour le *plein* qu'il aurait pu faire, et que cependant il n'a pas fait, pour avoir touché une autre dame que celle qui devait y servir, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué, et obligé à jouer la dame qu'il a touchée : si cependant il était plus avantageux à l'adversaire de faire le *plein*, il peut y contraindre, et ne marque pas moins pour lui les points de *l'école*.

L'adversaire ne peut obliger de passer une dame dans sa première table, pour conserver le *petit jan*, tant qu'il peut faire le sien ; et par la même raison, on ne peut, pour conserver le *grand jan*, passer une dame dans le sien, pour y rester, tant qu'il peut le faire : cependant on peut emprunter ce passage, quand il est vide, pour transporter une dame dans la table de son *petit jan*, s'il n'y en a point, à la *flèche* jusqu'où va le nombre des deux dés.

Il est permis de changer de dés, et d'arrêter avec le bas du cornet un dé qui pirouette, comme aussi de *rompre* ceux de l'adversaire à la sortie du cornet, si on craint quelque coup dangereux; mais il faut *rompre* très-promptement, de sorte que ni l'un ni l'autre ne puisse dire, quel nombre avaient amené les dés: il ne faut cependant pas *rompre* souvent, car on se ferait passer pour mauvais Joueur.

Quand on est convenu de ne point *rompre*, si on *rompt* les dés, l'adversaire peut jouer le nombre qui lui est le plus avantageux.

Il ne faut point lever les dés, que celui qui les a joués ne les ait vus et nommés.

Les dés qui vont sur les *bandes*, et ceux qui ne sont point sur leur cube, quoique dans le Trictrac, sont nuls.

Quand un dé se casse, la partie qui paraît se compte, le coup est bon; si cependant les deux faces cassées étaient dessous, et que les deux autres représentassent chacune leurs points, le coup est nul, parce qu'on ne joue point avec trois dés.

On ne peut mettre, en faisant le *jan de retour*, une ni deux dames dans le *coin* de l'adversaire, quoiqu'il ne l'ait plus, et qu'il ne puisse le reprendre; on peut cependant, lorsqu'il est vide, y emprunter passage.

Quand on a quitté le *coin de repos*, on peut le reprendre *par puissance*, ou *par effet*; dans le premier cas, il faut que l'adversaire n'ait plus le sien.

On ne peut lever au *jan de retour*, que toutes les dames ne soient passées dans cette table

table, à moins que ce ne soit pour conserver ce *plein* ; pour lors on peut jouer *tout d'une*, sur la *bande*, même plus d'une fois si le cas arrive.

On est obligé de jouer dans la table du *jan de retour*, tout ce qui peut y être joué ; par la même raison on ne doit jamais tirer une dame *hors du Trictrac* * que par défaut, c'est-à-dire, quand les points excèdent le nombre de *flèches* qui se trouvent entre la dame la plus reculée et le bord du Trictrac.

Celui qui a levé le premier gagne quatre points, si son dernier coup est *simple* ; si c'est un *doublet*, il gagne six points, et a le dé pour recommencer.

CHAPITRE VII.

Conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

En commençant à jouer, il est bon de mettre *tout à bas*, les points au-dessous de six, et *tout d'une*, quand on amène six et as, six deux, et six trois.

Il faut beaucoup d'attention à ce Jeu, et se faire un usage, quand on a joué les dés, de regarder si on ne bat pas l'adversaire, soit son *coin*, ou ses *dames découvertes*, d'une ou de plusieurs façons.

On doit profiter de toutes les occasions que l'on a de faire des *cases*, et cependant ne point trop se découvrir, ni trop avancer sa

jeu, de crainte de *passer les dames* et de rendre le *plein* difficile.

Il faut se conserver, autant qu'on le peut, des six à jouer, soit pour *remplir*, ou pour prendre le *coin du repos.*

On ne doit point tenter de faire *le petit jan*, à moins qu'on n'amène, en commençant, des as, deux et trois : deux ou trois coups doivent en décider.

Quand l'adversaire s'arrête à faire le *petit jan*, il faut *avancer son jeu*, en jouant *tout d'une*, et étendre ses dames dans la table du *grand jan*, afin de prendre plutôt le *coin*, battre le sien et ses *dames découvertes.*

On doit faire par préférence la septième *case*, qui est la *case du diable* ; et quand on aura le choix de plusieurs *cases*, préférer celles à la suite des autres.

On doit s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à l'adversaire, et se découvrir sur ces nombres, principalement quand il n'y aura qu'un coup pour lui, et qu'il y en aura deux contre.

Quand le *grand jan* de l'adversaire est fait, si son jeu est pressé, il faut remarquer quel nombre il ne pourrait jouer sans *rompre*, comme *sonnés*, six cinq, *quines*, six quatre, etc. ; ôter les dames qui sont sur la *flèche* où vont ces nombres on l'oblige par-là de *rompre*, et de passer sa dame dans la table de votre *petit jan.*

Quand le jeu de l'adversaire est mauvais, et qu'il ne lui manque que quatre points pour achever son trou, il est bon de se couvrir, afin qu'il ne batte point ; car s'il

bat, il marque le trou *partie une* ou *deux*, et *s'en va.*

Si son jeu étant dans cette disposition, on lui donnait, en le *battant à faux*, suffisamment de points pour achever le trou, et qu'il affectât de ne s'en point appercevoir, il faut l'obliger à marquer ces points : par ce moyen, il ne peut *s'en aller.* Si cependant il ne manquait que les points de cette *école*, volontaire ou non, pour achever le trou, on doit en profiter, parce que l'on efface tous ses points.

Quand on fait son *grand jan*, il est bon de se rendre maître du jeu, afin de *s'en aller* quand on aura gagné le trou, principalement quand le jeu de l'adversaire est bien préparé. On y réussit en couvrant ou en ôtant les dames qu'il pourrait *battre à faux* par *jan qui ne peut*; mais s'il avait encore deux cases à faire, ou qu'il n'eût point son coin, on ne risque rien d'étendre ses dames dans la table du *petit jan*, pour les faire *battre à faux.*

Pour conserver le *grand jan* plus longtemps, on doit passer ses dames, autant qu'on le peut, sur la première *flèche* de sa seconde table, pour s'ôter les six à jouer; parce que, si on en amène un, on conserve, ne l'ayant pas à jouer, et l'adversaire ne marque que deux points pour chaque dame qu'on ne joue pas.

Quand on est obligé de *rompre le grand jan* par cinq et quatre, et que l'adversaire est aussi prêt de *rompre*, il est quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames, au risque qu'elles soient battues, que de livrer *passage* : par ce moyen, s'il amène cinq, il est aussi obligé de *rompre.*

On nomme *enfilade*, lorsque les dés sont totalement contraires, et qu'on ne peut faire le *plein*. Si ce malheur arrive, et qu'il reste encore une ou deux *cases* à faire, il faut mettre des dames sur ces *flèches* vides : on bouche par ce moyen le *passage* à l'adversaire; et si son jeu est avancé, on l'oblige de *s'en aller*, après avoir marqué les points qu'il a gagnés pour son *plein*, et avoir battu : cependant, s'il ne lui fallait plus qu'un ou deux trous pour gagner la partie, il faudrait jouer autrement.

Quand l'adversaire a fait son *plein*, et qu'on n'a point encore son coin, il faut le prendre, quand on devrait se découvrir; car tous les coups qu'il jouerait, outre quatre points que chacun d'eux lui vaudrait, pour *conserver* il battrait encore ce *coin*, qui lui vaudrait, chaque coup, quatre points par *simple*, et six par *doublet*.

Il faut faire attention, quand on passe au *jan de retour*, de sortir du *coin*, quand on est prêt de remplir, et particulièrement lorsque l'adversaire n'a plus que deux *cases* dans la table de son *grand jan*; autrement, on serait obligé de passer ses dames, si on amenait un ou deux as, et on manquerait le *plein de retour*.

Il faut jouer, autant qu'il sera possible, suivant les règles et la position de son jeu et de celui de l'adversaire; mais avoir beaucoup de prudence, et ne pas tenir sans une espèce de certitude de n'être point *enfilé*.

On ne parvient point à bien jouer au Tric-trac, qu'on ne se fasse une grande habitude, dès qu'on a joué les dés, de regarder, avant de toucher ses dames, si on ne bat point celles

de l'adversaire, ou son *coin* : les habiles Joueurs voient même d'un coup d'œil, avant de jouer ou que l'adversaire joue, tout ce qui est pour ou contre ; aussi ne fait-on plus d'*école* quand on est parvenu à ce degré.

CHAPITRE VIII.

Explication des termes généraux.

A.

ABATTRE du bois, c'est exprimer les points des dés, en abattant du *talon* ou *piles*, deux dames à la fois, qui servent à faire le *petit jan*, si le cas arrive, et par la suite des *cases* dans la table du *grand jan*.

Adouber, *j'adoube*. Mot de précaution, dont on se sert pour avoir la liberté de toucher ses dames et les arranger.

Aller, *s'en aller*. Terme dont on se sert quand on a gagné un ou plusieurs trous de son dé, et que son jeu n'est pas si beau que celui de l'adversaire : alors on dit, *je m'en vais* ; on lève les dames pour les remettre en *piles*, et on recommence.

Avancer. On entend par *avancer son jeu*, jouer ses dames dans la table de son *grand jan*, pour prendre plutôt son *coin*, battre celui de l'adversaire et ses dames découvertes, s'il s'arrête à faire son *petit jan*.

B.

Bandes. Ce sont les bords percés vis-à-vis des *flèches.* Chaque Joueur y marque les trous qu'il gagne. Celui qui joue les dés doit toujours les faire toucher la bande de l'adversaire ; et au *jan de retour*, on compte la bande pour une *flèche* ou dame.

Battre. Se dit du *coin* de l'adversaire ou de ses dames, si elles sont découvertes, et que les points des dés aillent des dames du Joueur à ce *coin* vide, ou à ces dames découvertes.

Battre à faux. Quand l'un et l'autre des points des dés du Joueur répondent à deux *flèches* garnies de deux dames ou cases, et que les deux points réunis vont à une autre dame découverte, on appelle cela *battre à faux*, ou par *jan qui ne peut* elle vaut autant à l'adversaire, qu'elle eût valu au Joueur s'il l'eût battue pour lui.

Battre à faux. Se faire donner des points. Il est quelquefois à propos de découvrir ses dames, pour se faire *battre à faux* et donner des points ; comme il est prudent de les couvrir, suivant les circonstances de son jeu.

Beset ou *ambesas.* Se disent l'un ou l'autre quand on amène deux as.

Bredouille. Quand l'un des Joueurs gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous, ce qu'on appelle *partie bredouille.* Celui qui gagne des points en second, pour faire voir qu'il est en *bredouille*, les marque avec deux jetons, qu'on nomme aussi *bredouilles.* On

appelle aussi *grande bredouille*, une partie gagnée sans que l'adversaire ait pris un trou.

C.

Carmes. Quand les dés amènent deux quatre, on les nomme ainsi.

Case. On nomme *case*, deux dames sur une même *flèche*; et quand il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou dame découverte, qui peut être battue.

Case du diable, est la septième, en comptant des piles ou talon. On la nomme ainsi, parce que le *plein* se fait difficilement quand il s'achève par cette *case.*

Case de l'écolier, est la plus proche du *coin de repos*, et la dixième en comptant du talon. Les habiles Joueurs tâchent, autant qu'ils le peuvent, de finir le *plein* par cette *case.*

Cases alternes, se dit des cases entre chacune desquelles il y a une *flèche* vide. Elles rendent le *plein* difficile, et mettent celui qui les a en danger d'être souvent battu.

Caser, ou faire des *cases*, est placer deux dames sur la même *flèche.*

Fausse case. Celui qui voulant faire une *case*, se trompe et touche une autre dame que celle qui y peut servir, fait *fausse case*, et est obligé de remettre cette dame à sa place, ou l'adversaire peut la lui faire jouer à sa volonté.

Surcase ou *dame surnuméraire*, est une troisième dame sur une *case* déjà faite.

Coin de repos, est la onzième *case.* Il ne se peut prendre qu'en y mettant deux dames à

la fois, et on ne peut le quitter pour passer au *jan de retour*, qu'en les ôtant de même toutes deux ensemble. Ce *coin* se prend par *puissance*, quand l'adversaire n'a pas le sien; mais quand on le peut prendre par *effet*, il n'est pas permis de le prendre par *puissance*.

Coin bourgeois, est la cinquième case dans la table du *petit jan*. Il est à propos d'y avoir une ou deux dames, pour faciliter la prise du *coin de repos* quand on ne l'a pas.

Combinaison, s'entend du calcul des différens points des dés, pour connaître les coups qui sont pour ou contre soi, se procurer l'avantage des premiers en se faisant *battre à faux*, et éviter les derniers en se couvrant à propos.

Conserver, s'applique à tous les *jans*. Chaque coup que l'on joue et que l'on *conserve*, on gagne des points.

Conserver par impuissance. On conserve par *impuissance* au *plein du grand jan*, quand on ne rompt point faute de *passage*, et qu'on ne peut jouer; on gagne comme si on *conservait* en jouant : mais l'adversaire marque deux points pour chaque dame non jouée.

D.

Dame couverte, est mettre une seconde dame sur une *flèche*, où il n'y a qu'une *demi-case*.

Dame découverte, est une *flèche* sur laquelle il n'y a qu'une dame, qu'on appelle *demi-case*.

Dame avanturée, est celle qu'on avance

toute seule, et qu'on ne prévoit pas pouvoir couvrir promptement.

Dame passée, s'entend de celle qui ne peut plus servir à faire le *plein*, parce qu'elle se trouve au-delà des *flèches vides*. On se sert aussi de ce terme au *petit jan* et *jan de retour*; et de même, lorsqu'une dame peut passer (quand il y a passage libre) dans les tables de l'adversaire.

Dame non jouée
Dame battue à faux
} s'expriment par le terme de *jan qui ne peut.*

Dame touchée, *dame jouée*, est une règle de rigueur établie pour celui qui touche une dame l'une pour l'autre, qu'il est forcé de jouer à la *flèche* où elle va, quelque désavantageuse que lui soit cette place, à moins qu'avant de la toucher, il n'ait dit, *j'adoube*.

Débredouiller. On entend par ce terme, interrompre l'adversaire dans les points qu'il a gagnés; et s'il les avait marqués avec deux jetons, il faut en ôter un pour le *débredouiller*. Quand on est débredouillé de part et d'autre, celui qui gagne le premier douze points, ne marque qu'un trou, ce qu'on appelle *partie simple*.

Doublet. On appelle *doublet*, deux dés dont les points sont semblables, comme *ternes*, *carmes*, *etc.*

Double doublet. On se sert de ce terme, quand les points des dés sont pareils, et qu'on bat ou remplit de deux façons.

Double deux, est quand les dés amènent deux deux.

E.

Ecole. On dit faire une *école*, marquer une *école*, ou envoyer à l'*école*, quand l'un des Joueurs oubliant de marquer les points qu'il gagne, l'adversaire les marque pour lui : c'est ce qu'on appelle envoyer à l'*école*.

Ecole de l'école. On n'envoie point à l'*école de l'école ;* c'est-à-dire, que si on fait une *école*, oubliant de marquer les points qu'on gagne, l'adversaire ne s'en apperçoit pas, ou oublie de les marquer, on ne peut l'envoyer à l'*école*, parce qu'il n'y a pas envoyé.

Fausse école. Celui qui, croyant que l'adversaire fait une *école*, marque les points de cette prétendue *école*, est envoyé à l'*école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos : c'est ce qu'on appelle *fausse école*, et non, envoyer à l'*école de l'école.*

Effet, se dit du *coin* qu'on ne peut prendre par *puissance*, quand on peut le prendre par *effet.*

Enfilade, être *enfilé.* C'est rompre son *plein*, découvrir ses dames, et donner passage à l'adversaire, au moyen duquel il tient plus long-temps, et marque des points pour son *plein*, pour les dames qu'il bat, et pour celles qu'on ne peut jouer.

Étendre son jeu, est le disposer de façon à se ménager des dames à jouer, pour remplir de plusieurs façons ; et quand l'adversaire s'arrête à son *petit jan*, faire des *demi-cases*, afin de prendre son *coin* plus promptement, battre le sien, et battre ses dames découvertes.

F.

Flèches. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches et vertes. Chaque Joueur en a douze, et on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainsi que pour battre.

Fichet. Chaque Joueur en a un, pour marquer les trous qu'il gagne.

H.

Hors du Trictrac, veut dire hors du Jeu: c'est pourquoi, à mesure qu'on lève des dames, on les met dans l'autre table vide, parce que sur la bande elles seraient en danger de tomber.

I.

Jans. Il y en a huit, que nous avons expliqués ici dans le Chapitre II. On se sert aussi de ce terme pour nommer les tables et les distinguer.

Jan qui ne peut, est expliqué ci-devant à l'article des *Dames battues à faux.*

Contre jan, ou *jan qui ne peut*, est la même chose. Il y a *contre-jan de deux tables*, et *contre-jan de méséas*, ci-devant expliqués, pag. 6.

Petit jeu, ou *bas jeu.* On se sert de ces termes quand les dés amènent *beset*, deux as, trois et deux, etc.

Impuissance, conserver par *impuissance*, est expliqué ci-devant à l'article *Conserver.*

Jouer son coup, c'est exprimer les points qu'on vient de faire, en posant une ou deux dames sur certaines *flèches.*

L.

Lames ou *flèches*, sont la même chose.

Lever les dames, c'est la même chose que *s'en aller*. Au *jan de retour*, on lève (quand toutes les dames sont passées dans la table de ce jan) toutes les dames qui ne s'y peuvent jouer.

Lois. On dit *lois* du coin, lois du *plein*, ou *grand jan*, de même que du *jan de retour*. On ne doit point s'en écarter.

M.

Marche du Trictrac, s'entend du droit que chaque Joueur a de faire le tour des tables, en commençant à son talon, et finissant à celui de l'adversaire.

Marquer les points et les trous. On marque les points avec les jetons, et les trous avec les fichets. La façon de marquer les points est expliquée p. 3.

Mettre une dame dedans, s'entend lorsqu'il ne reste plus qu'une *case* à faire dans l'un ou l'autre des *jans* ou *pleins*, et qu'on met une dame seule sur la *flèche* vide, pour avoir une occasion prochaine de remplir d'une ou de plusieurs façons.

O.

Outrepasser. Il est permis à un Joueur de passer ses dames dans le *petit jan* de l'adversaire, lorsque le passage qu'il emprunte pour reposer est vide : c'est ce qu'on appelle *outrepasser*.

P.

Partie bredouille, *Partie une et deux sans bouger*, *Partie une et deux*, se dit quand gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, et qu'on marque deux trous. Si on les gagne d'un seul coup, et qu'on ait déjà des points marqués en *bredouille*, c'est *partie une et deux sans bouger*; c'est-à-dire, que celui qui gagne les trous ne dérange point son jeton, mais il ôte celui de l'adversaire dont il efface les points.

Partie simple, *Partie simple sans bouger*, *Partie simple*, s'entend de même qu'il est expliqué ci-dessus, avec cette différence qu'on ne marque qu'un trou.

REMARQUE.

Quand les Joueurs n'ont chacun qu'un jeton sur jeu, c'est une marque qu'il n'y a point de *bredouille*; mais quand il n'y a qu'un jeton ou trois sur jeu, c'est une preuve que l'un des deux Joueurs est en *bredouille*.

Passage ouvert. C'est une *flèche* totalement vide, sur laquelle on emprunte *passage* pour jouer une dame plus loin, ou une *flèche* où il n'y a qu'une dame sur laquelle on se repose pour battre plus loin une autre dame découverte, en assemblant les nombres des deux dés.

Passage fermé, est une *flèche* où il y a deux dames qui empêchent que le Joueur ne puisse en passer une des siennes dans la table du *petit jan* de l'adversaire; et on ne bat jamais à faux que par un passage fermé.

Passer son jeu, est quand on est obligé de jouer les dames sans espoir de pouvoir remplir.

Passer au retour, c'est entrer dans le jeu de l'adversaire, quand il y a passage.

Plein, veut dire deux dames sur chacune des six *flèches* d'une table. Il s'applique au *petit jan*, au *grand jan*, et au *jan de retour*.

Piles ou *talon*. On nomme *piles* ou *talon* la première *flèche* où l'on range les dames en commençant.

Pile de malheur. C'est quand les quinze dames d'un Joueur sont toutes sur son *coin de repos*. Elle arrive rarement. On était autrefois dans l'usage, quand on faisait cette *pile*, de marquer quatre points par *simple*, et six par *doublet*, et les mêmes points pour autant de coups que l'on jouait et qu'on la conservait ; mais, n'ayant pas été du goût de nombre de Joueurs, on a aboli cet usage, ainsi que plusieurs autres dont il est inutile de parler.

Privilége, se dit des *jans* où l'on conserve par *impuissance*, comme il est ci-devant expliqué au mot *Impuissance*. Le privilége du *jan de retour* est de jouer *tout d'une*, et de compter la bande pour une *flèche*. On appelle encore *privilége*, le droit qu'un Joueur a de rompre le dé de l'adversaire.

Q.

Quines. On se sert de ce terme quand les dés amènent deux cinq.

R.

Remplir, est expliqué ci-dessus à l'article *Plein*.

Remplir en passant, se dit quand l'un des Joueurs peut, de l'une de ses dames, couvrir la dernière *demi-case* de l'un de ses *jans*, et qu'il est obligé de lever ou de découvrir une autre dame plus éloignée, n'en ayant d'autre pour exprimer les points de son autre dé.

Refaire son plein. Quand on a rompu, on peut *refaire son plein* une seconde, et même une troisième fois, si les dés sont favorables.

Rentrer en bredouille. On se sert de ce terme quand l'un des Joueurs ayant été *débredouillé*, fait un grand coup qui lui procure l'avantage de marquer trois trous à la fois, et quelquefois cinq.

Repos pour battre, s'entend lorsque l'adversaire a une *dame* découverte dans la *table* de son *grand jan*, qu'on bat de l'un des dés: c'est un *passage* sur lequel on peut se *reposer*, comme sur une *flèche* vide, pour battre une autre *dame* découverte dans la *table* de son *petit jan*, sur laquelle vont les points des deux dés joints ensemble.

Repos pour passer. On ne peut se reposer sur une *flèche* où il y a une *demi-case*, pour passer au *jan de retour* il faut que la *flèche* soit totalement vide, pour avoir ce *passage* permis.

Reprendre son coin. Quand on a quitté son

coin, on peut le *reprendre* par *effet*, ou par *puissance*, , si l'adversaire n'a pas le sien.

Rompre son plein, , c'est être obligé de lever l'une des dames qui le composent, faute de pouvoir exprimer les points des dés avec d'autres dames.

Rompre les dés, est expliqué au mot *Privilége.*

S.

Serrer son jeu, est extrêmement dangereux: c'est s'ôter la facilité de *remplir*, ce qu'on évite en se conservant, autant qu'on le peut, des cinq et des six à jouer.

Simple, *coup simple.* On entend par ces termes, deux dés dissemblables, comme trois et deux, cinq et quatre, deux et as, etc.

Sonnés. Terme de Trictrac, qui signifie les deux six, quand ils viennent ensemble.

Sortir les dames. On se sert de ce terme au *jan de retour*, quand on tire les dames hors du Trictrac.

Surcase. Voyez *Dame surnuméraire*, c'est la même chose.

T.

Tablier, *table.* Le *tablier* est généralement tout le Trictrac, et les quatre *tables* en font la plus grande partie pour les distinguer, on leur donne les noms des *jans* qui s'y font.

Talon ou *piles*, c'est la même chose. Voyez *Piles.*

Tenir, *ne pas s'en aller.* Il est permis au Joueur qui marque un ou plusieurs trous

provenus des points de ses dés, de *tenir* ou de *s'en aller* : on est obligé de *tenir*, quand le trou ou les points pour l'achever, proviennent du dé de l'adversaire.

Ternes, signifient les deux trois quand ils viennent ensemble.

Tour du Trictrac. Il faut douze trous pour gagner le *tour*, qui signifie la *partie* entière.

Tourner une case, ou *revirer*, se dit quand d'une *case* déjà faite on ôte une dame pour en composer une autre *case* entière, en y joignant une autre dame. Les bons Joueurs ne négligent pas cette occasion quand elle se présente.

Tout à bas. On se sert de ce terme quand, pour exprimer les points des dés, on abat ou joue deux dames des *piles*.

Tout d'une, se joue d'une seule dame des *piles*, ou par *transport*, lorsqu'elle est abattue.

Transport. On appelle *jouer par transport*, toutes les dames qui sont abattues des *piles*, dont on fait des *cases* ou *demi-cases*.

CHAPITRE IX.

Tarif de la valeur des différens Coups contenus en ce Traité.

points.

Le jan de trois coups vaut. . 4
Le jan de deux tables vaut par simple. 4

	points.
Par doublet.	6
Le contre-jan de deux tables par simple.	4
Par doublet. . .	6
Le jan de méséas par simple.	4
Par doublet.	6

Tous les Jans.

Remplir quelque jan que ce soit, vaut par simple. .	4
Par doublet. . . .	6
Remplir de deux façons.	8
Remplir de trois façons.	12
Tant qu'on conserve pour chaque coup que l'on joue par simple.	4
Par doublet.	6

Dames battues dans la table du petit Jan.

Chaque dame battue dans la table du petit jan, d'une façon par simple.	4
De deux façons.	8
De trois façons.	12
Par doublet d'une façon. .	6
Par doublet de deux façons, autrement dit, par double doublet.	12

Dames battues dans la table du grand Jan.

Chaque dame battue dans la table du grand jan, d'une façon par simple.	2
De deux façons.	4
De trois façons.	6
Par doublet d'une façon.	4

points.

Par double doublet. . 8
Battre le coin par simple. 4
Par doublet. . . . 6
Pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd. 2
Il n'importe que le coup soit de dés simple ou doublet, mais on est obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.
Celui qui a levé le premier au jan de retour gagne, lorsque son dernier coup est simple. . 4
Par doublet. 6
Et a le dé pour recommencer.

Jan qui ne peut, ou chaque dame battue à faux, vaut autant à l'adversaire, qu'elle eût valu au Joueur s'il l'eût battue pour lui.

Les écoles sont toutes d'autant de points qu'en a oublié, ou qu'en a marqué de trop celui qui les a faites.

TABLE

DES

CHAPITRES.

CHAP. I. *Instruction préliminaire sur le jeu du Trictrac.* . . . pag. 1
CHAP. II. *Des Jans.* 5
CHAP. III. *Des Dames battues dans les différentes Tables.* 14
CHAP. IV. *Du Coin de repos.* 16
CHAP. V. *Des Combinaisons des Dés.* 18
CHAP. VI. *Règles du Trictrac.* 20
CHAP. VII. *Conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.* 25
CHAP. VIII. *Explication des termes généraux.* 29
CHAP. IX. *Tarif de la valeur des coups.* 41

LE JEU
DU
TRICTRAC,
COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

AVANT-PROPOS.

C'est pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac, que l'on a formé le dessein d'en donner des Règles au Public.

L'on y a joint aussi les Regles des autres Jeux qui y ont du rapport, en ce qu'ils se jouent dans le même Echiquier, et avec le même nombre de dames et de dés, afin que ceux qui, sachant le Trictrac, veulent s'instruire des autres, puissent se satisfaire, et que ceux qui trouveront trop de difficulté à apprendre le Trictrac, puissent du moins s'instruire de quelques-uns des autres, dont l'étendue est plus bornée, et qui par conséquent sont plus faciles à apprendre.

L'on a tâché de rendre l'intelligence, tant du Trictrac que des autres Jeux, très-aisée.

L'on en a donné les Règles le plus méthodiquement qu'il a été possible, avec la manière de se conduire dans chacun de ces Jeux.

L'on a même donné quelques Règles pour connaître les coups que les dés font le plus souvent.

L'on voudrait avoir pu donner des Règles

certaines pour ne jamais perdre ; mais il n'y en a aucune, sinon la conduite et la prudence, surtout au Trictrac, au Revertier et au Toute-Table, où l'on perd souvent par sa faute.

Enfin, le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à apprendre ces Jeux, principalement le Trictrac, c'est de ne jouer aucun coup sans examiner l'essence du Jeu, si l'on gagne ou si l'on perd ; c'est ce qui est marqué par les quatre vers suivans, qui sont précisément pour le Trictrac.

Hic numeris constat Ludi pulcherrimus ordo,
Quem nisi per numeros discere nemo potest.
Si juvat ergo vices sortis cognoscere miras,
Prima sit hæc numeros cernere cura tibi.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence de ce Jeu et de l'origine de son nom.

JE ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, et je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les Français ou les Allemands qui en ont été les inventeurs : je sais qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, et que plusieurs autres l'ont attribuée aux Français ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paraît journellement, on se déterminera facilement en faveur des Français, et que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau Jeu à la Cour de France qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté et la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politesse, s'y applique avec beaucoup de soin, en fait son jeu favori, et le préfère aux autres jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse et de distinction, que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : les dames principalement y ont une très-grande attache ; il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles et celles dont on se sert pour jouer à cet aimable jeu : les premières aimant beaucoup la variété et le changement auxquels les dernières sont exposées par les divers nombres que les dés amènent. Celles-ci ont une vivacité et une gaieté qui leur est naturelle; celles là en ont une artificielle, par le prompt et léger mouvement que les Joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jetant les dés, en remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac, ou tic-tac. Mais j'aimerais mieux, à l'exemple d'une personne qui savait ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, et la tirer, comme lui, des deux mots Grecs τρὶς τραχὺς qu'on peut écrire en lettres vulgaires, *tris*, *trachus*, et qui signifient, *trois fois difficile à jouer et à comprendre* : car, comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer et à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise et qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

POUR jouer à ce jeu, il faut avoir un Tric-trac ou Damier qui ait vingt-quatre flèches ou lames blanches et vertes, ou d'autre couleur, et le long de la bande ou bord, des trous qui soient percés vis-à-vis chaque flèche. Le Trictrac doit être choisi grand et beau : ceux d'ébène et d'ivoire tout unis, sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la mosaïque, parce que les pièces rapportées se décollent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussière.

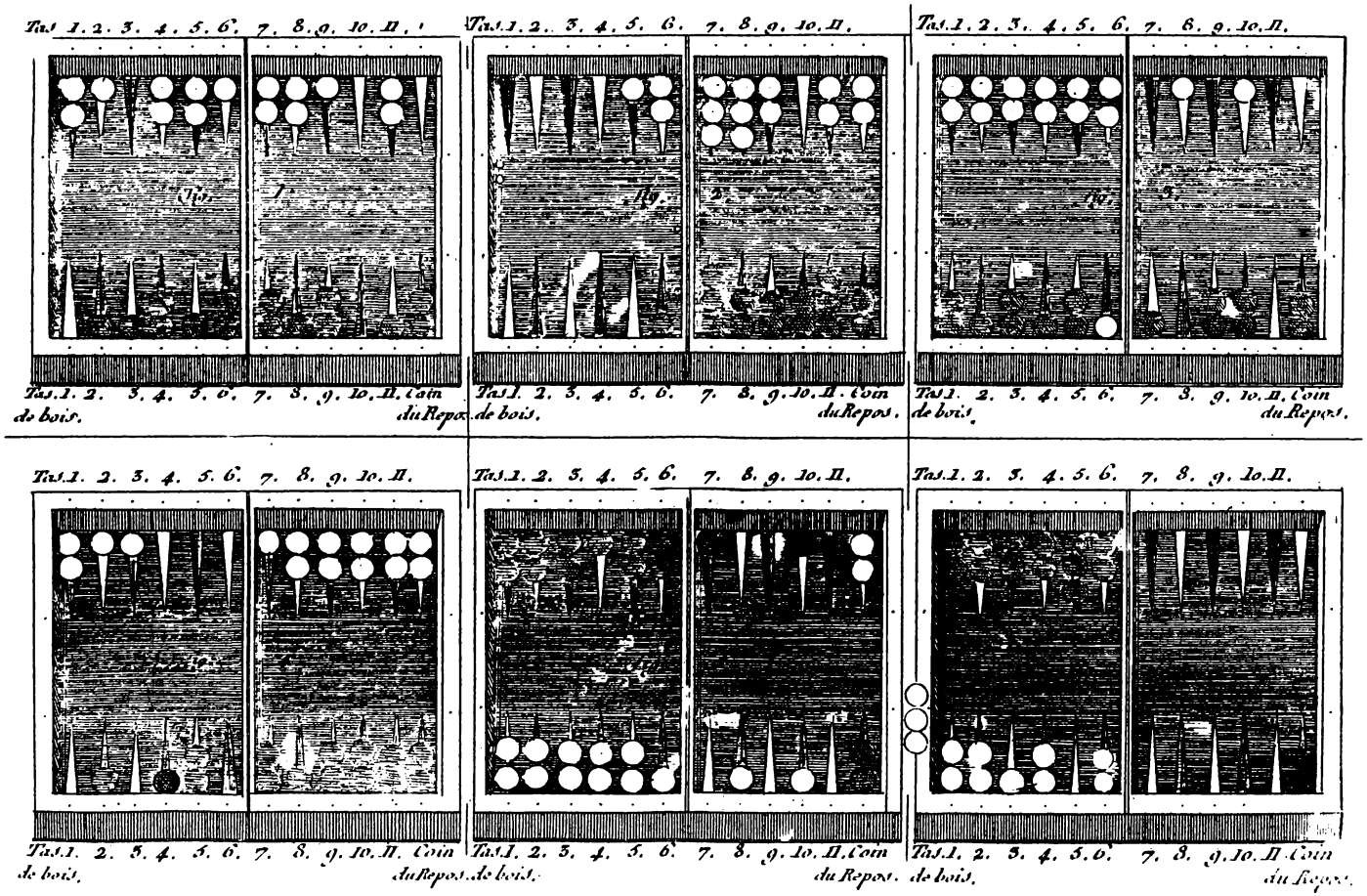
Les pièces qui doivent accompagner le Trictrac sont quinze dames de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux cornets, des dés, trois jetons pour marquer les points, et deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, et l'on ne joue qu'avec deux dés, dont les deux Joueurs se servent, et mettent eux-mêmes les dés dans leurs cornets.

Les dames sont appelées indifféremment dames ou tables.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en masse sur deux ou trois piles, dans la première flèche ou dame du Trictrac ; et sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le jeu de manière que

le


Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.
Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de bois. du Repos.

le tas de dames soit du côté de derrière, c'est-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le Joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers, que l'on place sur les bords du trictrac de chaque côté; et pour lors, comme la lumière est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont plus estimées honorables; néanmoins ceux qui ont la vue faible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le jeu de leur adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à présent, que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébène relève et fait paraître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on présente le dé à celui que l'on considère, pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux pour tirer coup et dés; auquel cas celui qui a de son côté le plus haut point, a le coup, c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs, et qu'on

veuille avoir beaucoup de plaisir, l'on peut jouer tour à tour; en sorte que le vainqueur demeure toujours, et joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'associer, ou, si l'on est faible, prendre un conseil, du consentement de celui contre qui on joue; autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller, ni dire aucune chose, ou même faire quelque signe et mouvement qui puisse faire connaître à un des Joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre.

CHAPITRE III.

De la manière de nommer et appeler les dés; et comment on doit jouer.

Il faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, six et deux, quatre et trois, cinq et as, etc.

Tous les nombres impairs, comme six et cinq, quatre et trois, etc. sont appelés simples au trictrac; les nombres, au contraire, qui sont égaux, par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont appelés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce jeu: les deux as s'appellent ambesas, beset, ou tous les as. Les deux deux, double deux; les deux trois, ternes ou tournes; les

deux quatre, carnes, carmes ou quaderne. Les deux cinq, quine. Les deux six, sannes, sonnés, ou sennes.

Tous les doublets ont de petits quolibets, ou mots rimés, qu'il faut savoir, pour ne pas paraître novice en ce jeu.

Si en commençant on fait ambesas, l'on dit : *ambesas in primis, est signum perditionis;* ou bien, *ambesas ne font pas grand fracas.* A double deux, l'on dit *tous les deux*, ou, *tous les deux quelquefois heureux ;* ou *double deuil, c'est mort de père et de mère.* A ternes, l'on dit, *lanternes.* A carmes, *donne l'alarme.* A quines, *grise mine.* A sannes, *sonnez la trompette, le diable est mort ;* ou bien l'on dit, *sennes, grosses étrennes.* Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie; mais il n'est point essentiel de les savoir ni d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amène d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, et les accoupler sur l'as, qui est la première flèche ou lame qui joint la lame sur laquelle est le tas ou la pile des dames, et cela s'appelle abattre du bois ; ou bien l'on peut jouer une dame seule et la mettre sur la seconde lame, et cela s'appelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six et cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne saurait mettre une dame seule dans le coin du repos, comme il sera montré au Chapitre VIII.

Lorsque l'on veut accoupler deux dames ensemble, il n'en faut pas perdre l'occasion, ce qui s'appelle en ce jeu, *caser*.

L'on commence ordinairement à faire ses cases dans la table où est le tas des dames, qui est la première. L'on passe ensuite dans la table du coin de repos, qui est la seconde; et quand le progrès du jeu y conduit, on passe dans celles de son adversaire, comme vous le verrez ci-après.

Il faut observer que, soit que l'on abatte du bois, soit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amenés, la flèche d'où l'on part.

CHAPITRE IV.

De la manière de jouer ou jeter les dés; et quand le coup est bon, ou non.

Il faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé est bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande, ou au bord du trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou la pile des dames, sur une ou deux dames, sur les jetons ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de manière qu'il puisse porter sur le dé,

c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, et est soutenu par la bande du trictrac contre laquelle il appuie, ne vaut rien, et pour savoir s'il est en l'air ou non, celui qui a joué le coup doit tirer doucement la dame sur laquelle il est : s'il reste dessus, il est bon, parce que c'est une preuve qu'il est bien sur son cube; si au contraire il tombe, c'est une marque qu'il était en l'air, et par conséquent qu'il n'est pas bon.

Les gros dés sont plus sujets à rester en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jetant les dés, il en passe ou saute un dans une des tables du trictrac, et que l'autre demeure dans l'autre table, le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant poussés fort, pirouettent et tournent long-temps, principalement quand ils sont usés, ce qui est ennuyeux; ainsi, l'on peut du fond du cornet arrêter le dé qui pirouette; ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs, parce qu'il est incertain sur quel nombre il restera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut; et lorsque l'on appréhende quelque coup, il est permis de rompre les dés de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point rompre.

Lorsque l'on est convenu de ne point rompre, si inopinément l'on rompt, celui à qui on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent, par la situation du jeu, le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur, n'apporte pas un grand profit, et qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément, il faut, en convenant de ne point rompre, établir et imposer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme, ou d'une certaine quantité de points ou de trous; en un mot, on l'impose telle qu'on le veut.

CHAPITRE V.

Des Jans.

LE fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de jan, qui est appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de Janus, à qui les Romains donnaient plusieurs faces, et qu'on l'a mis en usage dans le Trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu: et en effet le mot de jan ne signifie, au Trictrac, autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux Joueurs, et quel-

quefois l'un et l'autre tout ensemble, comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs jans.

Le premier, est le jan de trois coups.

Le second, jan de deux tables.

Le troisième, contre-jan de deux tables.

Le quatrième, jan de mezeas.

Le cinquième, contre-jan de mezeas.

Le sixième, petit jan.

Le septième, grand jan.

Le huitième, jan de retour.

Outre lesquels il y a une infinité de jans de récompense, et de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute, ou impuissance.

Autrefois il y avait encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre, dont il sera parlé dans le Chapitre de ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

Du Jan de trois coups.

Le jan de trois coups se fait, quand au commencement d'une partie l'on abat en trois coups six dames toutes de suite, c'est-à-dire, depuis le tas jusques et comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait : il ne saurait valoir davantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que, pour profiter de ce jan, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup, mais l'on peut marquer quatre points pour son jan, et faire une case dans son grand jan avec le bois qui est abattu dans le petit jan.

L'on appelle petit jan, la première table où les dames sont empilées, parce que l'on y fait son petit jan ou petit plein. La seconde table est appelée grand jan, parce qu'on y fait son grand jan ou grand plein. Il n'est donc pas nécessaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups ; mais avant de faire la case dans le grand jan, ou même de toucher son bois, il faut marquer quatre points pour son jan ; car si on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui ; cela s'appelle, au Tric-trac, envoyer à l'école, et c'est une règle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux tables.

Le jan de deux tables se fait, lorsqu'au commencement d'une partie vous n'avez que deux dames abattues, qui sont placées de manière que de votre dé vous pouvez mettre une de ces dames dans votre coin de repos, et l'autre dans celui de votre adversaire.

Ce jan par simple vaut quatre points, et six par doublet, que vous marquez : et quoiqu'en effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois ; cependant, parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit ; en un mot, c'est un des hasards de ce jeu, qui profite à celui qui le fait.

Du contre-Jan de deux tables.

Le contre-jan de deux tables se fait lorsque votre adversaire ayant son coin, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins ; et comme le coin de celui contre qui vous jouez, se trouve pris, c'est pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adversaire quatre points par simple, et six par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de mezeas.

Le jan de mezeas se fait, quand au commencement d'une partie l'on a pris son coin de repos, sans avoir aucune autre dame abattue dans tout son jeu ; alors si l'on fait un as, c'est jan de mezeas, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut six points.

Du contre-Jan de mezeas.

Le contre-jan de mezeas se fait lorsqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin sans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le sien ; alors, si vous faites des as, le coin de votre adversaire, qui est plein, est pour vous un obstacle, ou jan qui ne peut, et ce contre-jan de mezeas vaut à votre adversaire quatre points par simple, et six par doublet. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laisser d'y prendre garde.

Du petit Jan.

Le petit jan ou petit plein, est lorsque l'on a douze dames toutes couvertes dans la première table où est le tas de bois ou dames; ce jan, quand on le fait, si c'est par simple, il vaut quatre points, par doublet six, par deux moyens simples il vaut huit, par trois moyens douze, c'est-à-dire, quatre pour chaque moyen; par doublet, par deux moyens, il vaut douze.

Il faut sur-tout se souvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui achève le petit jan, avant de couvrir ou faire la case qui reste à faire.

Comme les dés ne sont pas parfaitement cubes, ceux qui sont plus plats sur quatre et trois, ou cinq et deux, font plus souvent petit jan, que ceux qui le sont sur six et as.

Tant que vous pouvez conserver ce petit jan, vous gagnez quatre points par simple, et six par doublet, chaque coup de dés que vous jetez.

Du grand Jan.

Le grand jan ou grand plein est, quand on a douze dames couvertes dans la seconde table du trictrac.

Quand on remplit son grand jan, on gagne, comme au petit jan, quatre points pour chaque moyen simple, six points par doublet.

Le grand jan étant fait, l'on gagne, tant qu'on le conserve, quatre points par simple,

et six par doublet, chaque coup de dés que l'on joue.

Du Jan de retour.

Quand le grand jan est rompu, l'on passe ses dames dans la première table de celui contre qui l'on joue, et on les conduit dans la seconde table, c'est-à-dire, dans celle où était d'abord le tas de bois de l'adversaire; et dès qu'on est parvenu à remplir toutes les cases de cette dernière table, on a fait son jan de retour.

Mais pour passer, il faut trouver des passages ouverts entièrement, c'est-à-dire, que la case ou flèche sur laquelle vous prenez passage soit absolument nue ou vide; car s'il y a une dame, c'est un passage pour battre cette dame, et même une qui serait plus loin, mais non pas pour passer.

Quand on fait son jan de retour, et tant qu'on le conserve, on gagne autant qu'au grand et petit jans.

Celui qui, au jan de retour, ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, soit que le nombre qu'il a amené soit doublet ou simple.

Le jan de retour étant rompu, on lève à chaque coup, selon les dés, les dames du trictrac, et celui qui a plutôt levé, gagne quatre points par simple, et six par doublet; ensuite de quoi on remet les dames en pile ou tas, on recommence à abattre du bois, et faire de nouveaux pleins ou jans, jusqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui composent

la partie entière du Trictrac, appelée autrement le tout.

Du Jan de récompense.

Dans le cours de ce beau jeu, le jan de récompense et le jan qui ne peut arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompense arrive, lorsque les nombre des dés tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On appelle une dame découverte, celle qui est seule sur une flèche; quand il y en a deux accouplées, c'est une case, les dames sont couvertes et ferment le passage.

Dans la table du petit jan, on gagne sur chaque dame découverte quatre points par simple, et six par doublet si l'on bat par deux moyens simples, on gagne huit points, et par trois moyens douze; par l'un et l'autre doublet, on gagne pareillement douze; dans l'autre table, on ne gagne que deux points par simple pour chaque moyen, et quatre points par doublet aussi pour chaque moyen.

Le jan de récompense arrive encore, quand ayant son coin de repos, l'on frappe le coin de celui contre qui l'on joue, lequel est vide, et l'on gagne quatre points par simple et six par doublet.

Vous verrez dans la suite la démonstration de tous ces coups, qui vous lèvera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups de dés, c'est-à-dire, les nombres

amenés frappent et tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, et que les passages se trouvent fermés par des cases.

Il arrive encore au jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonstration que vous trouverez dans les Chapitres suivans, vous apprendra facilement tous ces coups.

CHAPITRE VI.

Comment on doit marquer ce que l'on gagne.

D'ABORD qu'on a jeté les dés, il faut regarder si l'on gagne ou si l'on perd quelque chose, avant que de toucher à son bois, et de le marquer; car après qu'on a touché ses dames, on n'y est plus reçu, et de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'est une règle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent absolument point être jouées, comme, par exemple, si une donnait dans votre coin qui n'est pas encore pris, et où une dame ne saurait entrer ni sortir seule, ou bien qu'elle donnât dans le grand jan de votre adversaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconvéniens, lorsqu'on ne veut pas jouer ses dames, mais seulement voir la couleur de la lame ou flèche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne, il faut, avant de toucher son bois, dire, j'adoube;

ce terme fait connaître que ce n'est pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc, avant que de toucher son bois, marquer ce qu'on gagne ; si l'on y manque, l'adversaire vous envoie à l'école, c'est-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donnez sur les dames que vous lui battez par jan qui ne peut, c'est-à-dire, par des passages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne, savoir, deux points, au bout et devant la flèche ou lame de l'as ; quatre points devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois et celle du quatre ; six points devant la lame du cinq, ou contre la bande de séparation ; huit points au-delà de la bande de séparation devant la lame du six ; dix points devant les lames du huit, du neuf ou du dix. Douze points font le trou, ou partie double ou simple, que l'on marque avec un fichet sur la bande du tric-trac, en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adversaire ayant jeté le dé, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par jan de récompense, c'est-à-dire, en vous battant des dames par des passages ouverts, vous l'envoyez pareillement à l'école, et marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obstacle sur les dames que vous avez découvertes, et qui bat contre lui pour jan qui ne peut.

Si, au contraire, lorsque vous avez jeté les dés, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, et que votre adversaire ne marque pas ce que vous lui donnez

par obstacles, et jette les dés sans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui était pour lui, et l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit, je gagne huit points, et n'en marque que six, d'abord qu'il a touché son bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui, au contraire, dit, je gagne six points, et en marque huit, peut être envoyé à l'école de deux, si-tôt qu'il a lâché son jeton, avant même d'avoir touché son bois, parce que dès que le jeton est abandonné, l'école est faite, et l'on ne peut reculer sans être envoyé à l'école.

Mais celui qui d'un coup gagne plusieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points, et enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher son bois, ou de jouer, parce que l'on n'appelle point avoir touché son bois, quand on a dit, j'adoube.

Celui qui joue ou jette les dés, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puisse marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avait.

CHAPITRE VII.

De la Bredouille.

L'on appelle être en bredouille, quand on a gagné des points sans que l'adversaire en ait gagné depuis; et si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils valent deux trous,

que l'on appelle partie bredouille ou partie double.

Cependant l'on prend souvent douze points sans être interrompu, et même davantage, et néanmoins on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dés vous gagnerez quatre points. Je jette les dés ensuite et fais un sonnés ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert ; du même coup vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance ou jan qui ne peut : vous gagnez ces douze points tout de suite et sans interruption, puisque vous les gagnez après moi ; mais parce que vous aviez quatre points, vous ne marquerez qu'un trou sans bouger, ces quatre points que vous aviez et que j'ai interrompus par les six que j'ai gagnés, étant comptés les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption ; de sorte que les quatre qui vous restent, la partie simple marquée, sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais si vous aviez huit points simples, et moi autant en bredouille, et que d'un coup de dés vous gagnassiez dix-huit points, alors, comme dix-huit et huit font vingt-six, vous marqueriez partie, une, deux et trois, et deux points sur l'autre ; c'est-à-dire, que la première partie serait simple, parce qu'elle serait composée des huit points que vous aviez et que j'avais interrompus ; et l'autre serait double, l'interruption que j'avais faite étant cessée, au moyen de ce que vous avez

effacé, en marquant votre premier trou, les huit que j'avais en bredouille.

Pour distinguer le double d'avec le simple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un seul jeton. Celui qui interrompt et en gagne après, les marque avec deux jetons. Si celui qui a marqué le premier avec un seul jeton, gagne encore deux points, il les marque et ôte un jeton à son adversaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il est débredouillé, et que le premier qui achèvera la partie, la marquera simple.

Il est d'un honnête homme de se débredouiller, sans attendre que son adversaire le lui dise, et il serait à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas; car souvent on est si échauffé, que l'on oublie de dire à son adversaire de se débredouiller. L'on observe néanmoins que l'on est reçu à dire que l'on a débredouillé, jusqu'à ce que l'adversaire ait marqué la partie; dans lequel temps, s'il la marque double, on lui dit qu'il est débredouillé: mais si l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y serait plus reçu, à moins que l'adversaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en est pas de même de celui qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque seulement simples, c'est-à-dire, avec un seul jeton; car du moment qu'il a joué son bois ou les dés, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même chose s'observe à l'égard de celui qui, gagnant partie bredouille, la marque seulement simple. Il ne peut être envoyé à

l'école, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou ; mais dès qu'il a joué, il n'est plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, et il se doit imputer son peu d'attention.

CHAPITRE VIII.

Du coin de repos.

LE coin de repos est la onzième case, non comprise celle du tas ou pile des dames. Il se nomme coin de repos, parce que celui qui l'a est véritablement en repos ; au lieu que celui qui ne l'a pas, est toujours exposé à être battu ; ainsi, l'on doit chercher à prendre son coin le premier.

Pour prendre son coin, il faut avoir toujours, s'il est possible, des dames sur les cases de quine et de sannes, qui sont appelées les coins bourgeois.

Le coin ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance ou par effet.

Il se prend par puissance, quand votre adversaire n'a pas le sien, et que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcherait de faire son grand jan ; mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre

dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que quand vous pourrez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, et que cette puissance vous est absolument défendue quand votre homme a son coin.

CHAPITRE IX.

Contenant la manière de compter ce qu'on gagne ou perd.

LORSQUE vous avez votre coin, et que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dés que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames; c'est-à-dire, quatre par simple, et six par doublet.

Par exemple, si votre jeu était disposé comme en la figure 1, et que vous eussiez les dames noires, si vous faisiez six et cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudrait quatre points; car par six et cinq, vous battriez son coin de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixième case, (je dis depuis, parce que c'est une règle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quel-

qu'autre case que ce soit ;) et du cinq, en comptant depuis la septième ; outre cela, vous gagneriez encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitième case, parce que vous la battriez par deux moyens, et que dans la seconde table, qui est celle du grand jan, chaque moyen simple vaut deux points : le premier moyen par lequel vous la battriez serait du cinq, en comptant depuis votre dixième case ; et le second moyen, ce serait en assemblant les nombres de six et de cinq, qui font en tout onze, en comptant depuis votre quatrième case ; plus, vous gagneriez quatre points sur la dame qu'il a découverte en la cinquième case, en comptant depuis la vôtre septième, parce que vous la battriez par un moyen simple qui vaut quatre points dans la première table ; de manière que six et cinq vous vaudrait douze points, c'est-à-dire, une partie bredouille, qu'il faudrait d'abord marquer ; puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi-cases, prenant le cinq sur la cinquième pour couvrir la dixième, et le six sur la première pour couvrir la septième ; et de cette manière vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand jan ; car il vous resterait sonnés, six et cinq, et six et quatre, avec lesquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce six et cinq deux trous avant que de caser, et votre homme marquerait quatre pour la dame qu'il a découverte en sa première case, que vous battez par passages fermés, ses cases six et sept étant pleines.

Ce qui paraît le plus difficile aux commençans, est de connaître quand ils battent ou non, et de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une règle certaine, est que les nombres pairs tombent toujours sur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du vert au vert, et du blanc au blanc. Les nombres impairs, au contraire, tombent toujours sur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce jeu pourront néanmoins, en peu de temps, compter tant la perte que le gain, s'ils se donnent la peine d'ouvrir leur trictrac, de le disposer suivant les figures qui sont ici à la tête, et de suivre ce que j'ai dit et dirai ci-après.

Votre jeu étant disposé comme en la figure 1, si vous faisiez un quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adversaire, parce que pour le battre d'un quine, il faut compter depuis votre septième case, sur laquelle il n'y a qu'une dame; et comme le coin est différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq et du quine, c'est-à-dire, de l'un et l'autre doublet, en assemblant les nombres, qui font en tout dix, cela ne vous vaudrait rien pour le coin; mais vous gagneriez huit points sur la dame que votre adversaire a découverte en sa huitième case, parce que vous la battriez par doublet et par deux moyens, et que chaque moyen vaut quatre points dans la seconde table, quand on bat par un doublet. Le premier moyen par lequel vous battriez cette dame, ce serait du cinq, en comptant depuis votre

dixième case ; et le second, ce serait du quine, les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquième case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, vous la battriez en comptant depuis votre huitième case ; mais elle serait contre vous, parce que le passage du quine, qui est sur la dixième case, est fermé par deux dames qui y sont accouplées ; ainsi cela lui vaudrait six points, cette dame étant dans sa première table, où chaque moyen par doublet vaut six points.

Si sur ce même jeu vous faisiez sonnés, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre sixième case ; vous battriez encore la dame de votre adversaire, qui est en sa cinquième case, parce que vous avez le passage ouvert dans son coin ; vous battriez aussi celle qu'il a découverte en sa huitième case, en comptant de la vôtre troisième : ainsi ce coup vous vaudrait, parce que c'est un doublet, six du coin, six de la dame qui est en la cinquième case, et quatre sur celle qui est sur la huitième, qui font seize points, c'est-à-dire, une partie double, et quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudrait six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa première case, en comptant de la vôtre dixième, le passage qui est sur sa septième case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets et les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage,

lequel se trouvant fermé par une case, cela fait un jan qui ne peut ; au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différens, il y a deux passages ; ainsi, quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner : par exemple, si en la même figure, ayant les dames noires, vous faisiez six et as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, parce que vous la battriez en comptant depuis votre coin : cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixième case est pleine ; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, et du même trait, le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitième case, vous vaudrait encore deux points, en comptant de la vôtre huitième ; elle ne vous vaudrait que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuvième flèche, vous ne pouvez pas la battre du six ; ainsi vous ne la battez que par un moyen, les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup, que pour vous faire mieux sentir et entendre ce que c'est que passage ouvert ou fermé ; car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce serait de faire un carme, lequel vous vaudrait premièrement six du coin, en comptant de votre huitième case ; huit sur la dame de votre dversaire, découverte en sa huitième case, parce que

vous la battriez du quatre, en comptant de votre coin, et du carme, en comptant de votre septième case ; enfin, il vaudrait six sur la dame qui est découverte en la cinquième case de votre adversaire. Quoique ce coup ne vaille que six, et six font douze, et huit font vingt points, et qu'il s'en puisse faire de plus grands, néanmoins il est très-beau, en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé, vous faisiez six et as, ou bien beset, vous ne battriez point le coin de votre adversaire, parce que le coin seul ne peut battre le coin ; ainsi, pour battre du six et as, il faudrait avoir une surcase sur le coin ; et pour le battre du beset, il en faudrait deux, c'est-à-dire, deux dames, outre les deux du coin.

CHAPITRE X.

Des cases, du privilége de s'en aller, et des écoles.

POUR bien caser à propos, et ne vous pas donner des obstacles, il faut, quand votre adversaire est fermé par en-haut, ne pas vous presser de faire les cases basses ou avancées ; parce que si vous faites gros jeu, vous battriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans les cases première et seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le

le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, et que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine et de sannes, autrement vous vous enfileriez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septième et la dixième, que l'on appelle par cette raison les cases du diable.

Pour pouvoir faire ces cases plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des six à jouer.

Lorsque l'on veut caser, et que l'on veut voir les lames seulement, il faut dire, j'adoube; autrement, votre homme peut vous faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un sonnés ou quine, qui fait passer votre jeu, si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller, c'est-à-dire, lever vos dames et recommencer la partie, qui est un grand avantage; car souvent il arrive que ces grands coups, non-seulement passent votre jeu, mais encore font gagner plusieurs parties à votre adversaire, par le moyen des dames que vous lui battez contre vous; et vous en allant, il ne gagne rien.

Lorsqu'on veut s'en aller, il faut dire, je m'en vais, avant de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adversaire est plus avancé et plus beau que le vôtre,

ou que le vôtre se passe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dé, et peut jouer sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir ôté son jeton ; mais celui qui achevant son trou, le marque et joue son bois sans ôter son jeton, est envoyé à l'école de ce qu'il est marqué par le jeton ; si cependant il avait des points de reste, il n'est envoyé à l'école que de ce qui se trouve marqué au-dessus des points qui lui étaient restés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adversaire à l'école du jeton ou des points qu'il a oubliés, ou même des points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on achève le trou et qu'on veut s'en aller, on le peut, tant qu'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a point ôté de sa place ; mais si l'on a des points de reste, et qu'on les ait marqués, on ne peut plus s'en aller.

Il faut se déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit, je m'en vais, ni de s'en aller après avoir dit, je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer son bois, autrement il ne peut s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller que lorsqu'on a achevé le trou de son dé, et non quand on l'achève du dé ou de la perte de son adversaire.

Qui s'en va, perd tous les points qu'il a de reste.

Il est très-dangereux de vouloir entretenir un jan trop long-temps, et se fier sur l'espé-

rance de faire petit jeu, ou de recevoir des points; car souvent il arrive que l'on est obligé de rompre, comme on le voit dans la Figure 2.

Votre jeu, par exemple, est les dames noires: votre grand jan est fait, vous avez six points marqués; vous avez tenu, dans l'espérance que votre adversaire vous donnerait quatre points sur la dame que vous avez découverte en votre cinquième case; cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait six et trois, et qu'il n'a rien dans sa neuvième case: le coup suivant vous faites un sonnés, et croyant n'être pas obligé de rompre et pouvoir conserver votre plein, vous marquez avec les six points que vous avez, et six points pour votre plein, une partie bredouille, et vous vous en allez, tant parce que vous donnez six points à votre adversaire, que parce que votre jeu étant avancé, il pourrait remplir et vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adversaire vous fait démarquer votre partie bredouille, et vous envoie à l'école de six points, que vous avez marqués mal-à-propos pour votre plein, parce qu'il fallait le rompre, et lever une dame de votre huitième case, pour la passer par la neuvième de votre adversaire dans sa troisième: ainsi, votre adversaire qui gagne six points sur la dame que vous lui avez battue contre vous, et six points dont il vous envoie à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyait à l'école, d'abord

que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet; c'est-à-dire, qu'encore que vous eussiez marqué un, deux ou trois trous, et même davantage, vous pouvez les démarquer sans crainte d'être envoyé à l'école, pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois, joué le dé, ou ôté votre jeton, et icelui abandonné.

Observez cependant que si votre adversaire, croyant, aussi bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avait levé ses dames, ou du moins une partie, en même temps que vous, il ne serait plus recevable à vous envoyer à l'école, étant censé avoir quitté la partie; comme celui qui jouant aux cartes, brouille et mêle son jeu.

Quand on fait son jan, grand ou petit, ou de retour, il faut avoir soin de marquer ce qu'on gagne sur les dames découvertes, ou par le plein qu'on achève, avant que de remplir ou faire la case qui reste à faire.

Si votre adversaire achevant son petit jan, marque les points qu'il gagne, et que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvait remplir, pour un autre nombre, en sorte qu'après il ne puisse plus remplir; comme par exemple, si ayant fait cinq et deux, et ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devait jouer le deux pour faire son jan, vous pouvez l'envoyer à l'école, faute d'avoir fait son plein; c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avait marqués pour son plein, lequel il n'a point fait; et après, si

son jeu est avantagé, et que vous voyiez qu'il ne pût gagner de son petit jan le trou, et que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit jan, vous pouvez lui faire rejouer son bois, et lui faire faire son petit jan. Mais s'il avait son jeu reculé et des dames dans son petit jan, avec lesquelles il pût encore remplir, il faudrait laisser les choses en l'état qu'il les aurait mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son petit jan, ne marque pas les points qu'il gagne, et qu'il ne fasse pas son plein, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre petit jan, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son petit jan, et ensuite lui faire faire son plein, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son petit jan, il a des dames avancées dans son grand jan, qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre petit jan, et qu'au lieu de passer, il rompe son petit jan, soit à dessein, soit par méprise, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour son jan qu'il conservait, et outre cela le faire rejouer et passer dans votre petit jan.

A l'égard du grand jan, si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, et que néanmoins il ne le fasse point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvait remplir, pour une autre marque, vous l'envoyez à l'école, et prenez pour vous les points qu'il a marqués; mais vous ne le faites point

rejouer et faire son plein, parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point, afin de l'enfiler.

Le même s'observe pour le jan de retour, que vous avez pareillement intérêt que votre adversaire ne fasse point.

Si votre adversaire, ayant levé le premier au jan de retour, marque les points qu'il gagne, et qu'ensuite, ayant empilé ses dames pour recommencer, il ôte par mégarde son jeton, vous pouvez, dès qu'il aura jeté le dé, l'envoyer à l'école des points qu'il s'est ôtés.

Celui qui, ayant quatre ou six points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jeton, comme par exemple huit points, peut, dès qu'il a joué son bois ou jeté le dé, être envoyé à l'école des quatre ou six points qu'il avait, et auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier, c'est-à-dire, d'un trou que l'on aurait oublié de marquer, ou qu'on aurait marqué de trop par mégarde, comme si l'on avait marqué partie double, au lieu de simple.

Cependant, on envoie quelquefois à l'école de plus que d'un trou, quand par exemple l'on fait un sonnés qui vaut dix-huit ou vingt points, et qu'on joue son bois avant d'avoir marqué ce qu'on gagnait par ce sonnés.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jeté le dé, vous pouvez toucher votre bois sans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : par exemple, votre adversaire fait quine, dont il ne gagne que quatre points, et ce quine lui

gâte son jeu ; vous croyez qu'il en a assez pour un trou, et qu'il s'en ira ; vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi ; en même temps votre adversaire qui ne s'en est point allé, et ne le pouvait, n'ayant point achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnait avant que de toucher votre bois : mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever et le remettre, et vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jeté le dé sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école ; c'est-à-dire, que si votre adversaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne, et que vous ne l'en ayez pas envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoie, alors ce n'est plus à l'école de l'école, et vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès, pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école et de la marquer, ou si vous avez intérêt de l'empêcher ; cela dépend absolument de vous, et vous devez consulter là-dessus la disposition de votre jeu, et celle du jeu de votre

adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; et s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter son jeton, afin, par ce moyen, de l'empêcher de faire l'école : mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant, c'est-à-dire, sans attendre qu'un autre coup soit joué.

Quand on envoie à l'école, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer, n'étant pas permis, pour mieux faire son jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre ou six points : ainsi celui qui est envoyé à l'école peut, si c'est son avantage, vous obliger de marquer l'école toute entière ; ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant, qu'on n'envoie point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entièrement marqué l'école : mais, du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adversaire peut obliger de marquer le tout.

CHAPITRE XI.

Contenant la manière de battre une dame, et de remplir son jan par plusieurs moyens.

QUOIQUE je vous aie déjà montré la manière de battre une dame par plusieurs moyens, néanmoins, comme dans les exemples que je vous ai rapportés, celui de battre une dame par plusieurs moyens dans la première table, qui est celle du petit jan, n'y est point, j'ai cru devoir vous en faire une démonstration particulière, et j'y ai ajouté celle de la manière de remplir par plusieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclaircissement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par plusieurs moyens, comme, par exemple, en la figure 3, votre adversaire, après avoir marqué une partie bredouille de son petit jan, a voulu tenir, et a été obligé de passer une de ses dames dans votre cinquième case.

Vous avez les dames noires, et vous faites un cinq et trois, qui vous vaut, sur la dame qu'il a découverte en sa neuvième case, six points; sur celle qui en est la septième, quatre, et sur celle qu'il a passée en votre cinquième case, huit points : vous en gagnez six sur celle qui est en la neuvième case, parce que vous la battez par trois moyens, qui vous valent chacun deux points; vous la battez du trois, en comptant de votre coin; du cinq,

en comptant de votre neuvième case; et du cinq et trois, en comptant de votre sixième case : celle qui est en la septième case vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens, savoir, du cinq, en comptant de votre coin, et du cinq et trois, en comptant de votre huitième case.

A l'égard de celle qui est passée en votre cinquième case, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, et du trois, en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là, serait un quine, qui vous vaudrait huit points sur la première, parce que vous la battriez du doublet et double doublet; le second vous vaudrait autant; et le troisième, qui est dans votre cinquième case, vous vaudrait six points, qui feraient vingt-deux points, c'est-à-dire, partie double, et dix points de reste.

Il y aurait encore sur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudraient chacun vingt points, savoir, six du coin, six sur la dame qui est passée en la cinquième case, et huit sur les deux autres.

A l'égard de la manière de faire son jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son jan, l'on marque quatre par simple, et six par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demi-case à faire; car si l'on avait encore une case entière, quoique d'un coup de dé l'on y pût mettre les deux dames à la fois par simple ou par doublet, ce ne serait toujours qu'un moyen,

Mais si vous n'aviez, comme en la figure 4, qu'une demi-case à faire, et que votre jeu fût les dames noires

Pour lors, si vous faisiez six et trois, ou quatre et deux, comme vous rempliriez du trois et du six, et que ce serait par simple, chaque moyen vous vaudrait quatre points; et si vous faisiez terne, comme vous rempliriez du trois et du terne, chaque moyen vous vaudrait six points, étant par doublet, etc.

Mais de la manière que le jeu de votre adversaire est disposé en la même figure, s'il faisait un sonnés, encore qu'il n'ait qu'une demi-case à faire, et que sur son tas il lui reste deux dames, néanmoins cela ne serait compté que pour un moyen, et ne lui vaudrait que six points.

Quoiqu'on ne puisse faire sortir les dames de son coin, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que, si au jan de retour l'on peut remplir par plusieurs moyens, et que comptant du coin, l'on batte juste sur la demi-case qui reste à remplir, l'on doit marquer, pour la puissance, quatre par simple, et six par doublet, quoiqu'en effet l'on ne puisse sortir une dame du coin, pour remplir la demi-case.

Comme en la figure 5, où vous avez les dames noires, si vous faites six et trois, vous pouvez, suivant cette opinion, remplir par trois moyens : du six, comptant de la neuvième case; du trois, comptant de la sixième; du six et trois par puissance, comptant de votre coin.

Si au contraire, votre adversaire, en la même

figure, faisait six et as; comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six et as, en comptant de son coin, il batte juste la demi-case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudrait rien; mais s'il faisait quatre et trois, cela lui vaudrait huit points, parce qu'il remplirait du quatre, comptant de la neuvième case, et du quatre et trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adversaire, qui est en la septième case, était sur la sixième, et que celle qu'il a en la neuvième case fût passée dans le petit jan, alors, s'il faisait six et as, il ne pourrait pas dire qu'il remplit de l'as, et qu'il n'a point de six; mais il serait obligé de jouer un six, de la dame qu'il aurait en sa sixième case, et partant, ne remplirait point. Mais si, outre la dame qu'il aurait en sa sixième case, il en avait encore une en la septième ou en la huitième, il gagnerait par six et as huit points, parce qu'il remplirait de l'as et du six et as par puissance, comptant de son coin; parce que, suivant cette opinion, pour profiter de cette puissance, il faut, non-seulement pouvoir remplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés, et cela indépendamment du coin; car, par exemple, si faisant quatre et trois, votre adversaire avait un quatre, et point de trois, il serait obligé, s'il remplissait du quatre, de rompre en même-temps pour jouer le trois, ou de sortir de son coin, s'il avait le passage ouvert, pour en jouer son quatre et trois, et par conséquent il ne pourrait point faire de plein ce coup-là, et ainsi ne gagnerait rien.

La raison qui détermine ceux qui sont de cet avis, est que la beauté de ce jeu consistant principalement dans l'adversité des coups et rencontres, ce coup, qui arrive rarement, doit être admis.

Ils donnent pour exemple le jan de deux tables par lequel on gagne, parce qu'on a la puissance de mettre de son dé une dame dans son coin, et l'autre dans celui de son adversaire, quoiqu'en effet on ne les mette point.

Ils disent encore, que l'on a le privilége de prendre son coin, quand de son dé l'on amène deux nombres avec lesquels on pourrait mettre deux dames dans le coin de son adversaire, lequel néanmoins il n'est pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être considéré comme un hasard et rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le jan de mezeas profite à celui qui, ayant son coin, fait un ou deux as lorsqu'il n'a point d'autres dames abattues, et que l'autre n'a pas son coin; que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le jan de deux tables, mais seulement parce qu'il n'arrive pas souvent, afin de flatter l'espérance du Joueur, qui, voyant ce seul coup pour se sauver, le souhaite avec empressement.

Ceux qui sont de sentiment contraire, répondent que, pour gagner et faire son plein par un, deux ou trois moyens, il faut absolument pouvoir couvrir la dernière demi-case avec chacune des dames qui y battent; qu'ainsi, en la figure précédente, où, ayant les dames

noires, vous avez fait six et trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois et du six. Cela est si vrai, que si le six et le trois vous manquaient, quoiqu'en comptant du coin vous battiez juste la demi-case qui reste à couvrir, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la première opinion en conviennent; qu'une règle certaine est que, pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par simple, et six points par doublet; et que, puisque l'on ne gagne rien lorsque l'on ne peut couvrir la dernière demi-case qu'en comptant du coin, il n'est pas juste que, lorsqu'on la remplit d'une autre dame, l'on assemble les deux nombres que le dé a amenés, pour dire que l'on remplit encore, en comptant du coin, puisqu'il est constant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui sont dans le coin, ne peuvent jamais être jouées seules pour couvrir et faire le plein de retour.

Voilà quelles sont les diverses opinions sur ce coup, que j'ai rapportées ici seulement pour satisfaire le lecteur; car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la dernière opinion ayant prévalu, et l'on ne gagne point sur le plein ou jan de retour que l'on fait en comptant du coin, si l'on n'a une surcase sur le coin, avec laquelle on puisse effectivement remplir.

CHAPITRE XII.

Contenant la démonstration de la manière de lever et rompre le jan de retour.

QUAND d'un jan de retour on a gagné une partie simple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever jusqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût espérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne lève point que l'on n'ait passé toutes les dames dans le petit jan.

Il est dangereux, au jan de retour, de n'avoir pas sorti de son coin ; il y a néanmoins des coups favorables, comme par exemple, en la figure 6, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin : votre plein est fait, et vous avez une surcase sur la quatrième lame ; en cet état, vous faites un six et as ; vous ne pouvez pas sortir de votre coin, parce que l'as donnerait dans le coin de votre adversaire, où une dame ne peut entrer seule ; vous ne pouvez point jouer de six avec les dames qui sont dans votre coin, parce que les dames des coins n'en peuvent sortir l'une sans l'autre ; vous ne pouvez pas non plus jouer le six avec les dames qui sont passées dans le petit jan de votre adversaire, qui composent votre jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du jan de retour, que toutes ne soient passées dans le petit jan ; ainsi vous conserverez votre plein, et jouerez

un as avec la surcase que vous avez sur la quatrième lame, et votre adversaire marquera deux points pour le six que vous ne pouvez pas jouer.

Si sur ce même jeu vous faisiez cinq et as, ce serait un très-mauvais coup ; car vous seriez obligé de rompre et de jouer le cinq avec une des dames qui sont en la cinquième case, et l'as avec la surcase qui est sur la quatrième : cependant vous auriez encore l'espérance de refaire votre plein, si le coup suivant vous pouviez sortir de votre coin.

Quand toutes les dames sont passées dans le petit jan, on lève à chaque coup de dés tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre qu'on a amené, autrement on ne peut point lever, mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord, comme en la figure précédente ; où votre adversaire faisant quine, ne peut rien lever, à cause que sa quatrième case, qui bat juste sur le bord, est vide ainsi, pour jouer son quine, il faut qu'il mette sur la lame du tas les dames qui sont en sa cinquième case. Si cependant il n'avait rien en sa cinquième case, il lèverait les dames qui seraient en sa troisième ou seconde case ; parce que, du moment qu'il n'y a point de dames derrière la case d'où doit partir le nombre qui bat sur le bord, on lève les plus éloignées : ainsi les cases de quine, carme et terne étant vides, on lève, pour un sonnés, les dames qui sont sur la deuxième case ; si cette case est encore vide, on lève celles qui sont sur la première, etc.

Celui qui a levé le premier toutes ses dames,

gagne quatre points par simple, et six par doublet; c'est-à-dire, que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un doublet, il marque six points; s'il fait un nombre simple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être restés d'ailleurs; et outre cela, il a le dé pour recommencer une autre partie.

CHAPITRE XIII.

De la grande Bredouille.

La grande bredouille est quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie du Trictrac, qui est composée de douze trous, sans interruption: le profit de la grande bredouille est de gagner double de ce qui est en jeu, quand on est convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'est guère en usage présentement.

Quand on la jouait autrefois, on marquait, pour s'en souvenir, sur le bord du Trictrac, avec un jeton percé on peut à présent, si on la veut jouer, se servir de la même marque ou autre équipollente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connaître qu'il est en grande bredouille, c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille,

il faut avoir soin de la faire démarquer, pour éviter les disputes, sur-tout quand on joue sans témoins.

CHAPITRE XIV.

Des règles pour connaître combien il y a de coups en deux dés, et voir promptement combien il y en a pour et contre.

POUR entendre et retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dés qui, portant six nombres, six carrés ou six faces, produisent par nécessité trente-six coups, parce que les règles des sciences étant certaines, et l'arithmétique nous ayant enseigné que, pour savoir combien un nombre est dans un autre, il fallait multiplier l'un par l'autre, six fois six faisant trente-six, il est impossible que dans deux dés il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paraisse d'abord, en comptant tous les coups que produisent deux dés, qu'il n'y en ait que vingt-un, comme effectivement il est vrai qu'il n'y en a pas davantage en un sens : savoir, six et as, six et deux, six et trois, six et quatre, six et cinq, sonnés, cinq et as, cinq et deux, cinq et trois, cinq et quatre, quine, quatre et as, quatre et deux, quatre et trois, carme, trois et as, trois et deux, terne, deux et as, double deux, et enfin ambesas; néanmoins, quand on veut pénétrer plus avant, il n'est pas

moins vrai de dire qu'il y a trente-six coups, et cela est d'une certitude réelle et incontestable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il semble que six et as, et as et six ne soient qu'une même chose, il est pourtant vrai que cette même chose se produit en deux façons, et se doit compter deux fois, comme il est aisé de le voir par la table suivante ; car, puisque dans chaque dé il y a un as et un six, il faut que dans les deux dés il y ait deux as et deux six; et par conséquent six et as sont deux coups, parce que le dé qui a produit un as une fois, peut une autre fois faire un six, et ainsi de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant ou en doublet, ou en coups qui ne le sont pas, que nous appelons simples, et n'y ayant que six doublets, qui sont ambesas, double deux, ternes, carmes, quines et sonnés ; ces six coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'appellent, il n'en reste que quinze ; lesquels se produisant chacun deux fois, font trente coups; et les six doublets ne se pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, font trente-six coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai, et bien démontré, il faut s'en faire une règle, et dire, au Trictrac, que tout doublet est simple, parce qu'il ne peut se produire qu'une fois, et que tout simple, c'est-à-dire qui n'est pas doublet, est double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établissement de cette vérité, qu'il y a trente-six coups au Trictrac, il faut passer à voir l'utilité de cette connaissance ; qui est

très-grande ; car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour et contre soi, ce qui se fait en un instant : quand on voit qu'il n'y a qu'un coup pour soi, on conclut nécessairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour soi, on sait en même temps qu'il y en a seize contre.

Et c'est cette connaissance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la banque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des seize qui sont contre lui.

Ce n'est pas pourtant une chose assurée et certaine, le jeu n'étant jamais sans hasard, où la fortune se joue très-souvent de la prudence : cependant, quoique l'on présume de la fortune, personne de bon sens ne dira qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour soi, que de n'en avoir que seize.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.

POUR compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre soi, il y a deux règles qui vous l'apprendront sans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédens que l'on bat, ou que l'on est battu en trois manières différentes, ou d'un dé seul, ou d'un autre dé seul.

ou du nombre que les deux dés assemblés composent.

Par exemple, si vous faites six et cinq, vous voyez premièrement si vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, et puis vous voyez si vous le battez par un six, et en troisième lieu, vous joignez ces deux nombres ensemble, qui font onze, et vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux règles qu'il faut savoir toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dés.

Première règle.

Si le nombre des deux dés assemblés passe six points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup, parce que douze ne vient et n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six et cinq, et cinq et six, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, savoir, six et cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six et quatre, quatre et six, et quine, dont il n'y en a que deux qui s'appellent, savoir, six et quatre, et quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six et trois, et trois et six, cinq et quatre, et quatre et cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent, savoir, six et trois, et cinq et quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui

sont six et deux, et deux et six, cinq et trois, et trois et cinq, et carme, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui sont six et deux, cinq et trois, et carme.

S'il en faut sept, il y a six coups, qui sont six et as, et as et six, cinq et deux, et deux et cinq, quatre et trois, et trois et quatre, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, savoir, six et as, cinq et deux, et quatre et trois.

Voilà la manière de compter, quand on est au-delà de six points, et qu'il faut assembler le produit des deux dés, pour battre celui contre lequel on joue.

Seconde règle.

Il y a une autre règle à pratiquer, lorsqu'on peut battre ou être battu par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'est plus aisé que d'entendre cette règle.

On doit se souvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point sur lequel on peut être battu.

Si, par exemple, on est découvert sur un six, ajoutant dix et six, cela fait seize, et partant, il y a seize coups; savoir, terne, cinq et as, as et cinq, quatre et deux, deux et quatre, six et as, as et six, six et deux, deux et six, six et trois, trois et six, six et quatre, quatre et six, six et cinq, cinq et six, et enfin sonnés; desquels seize coups il n'y en a néanmoins que neuf qui s'appellent, qui sont six et as, six et deux, six et trois, six et quatre, six et cinq, quatre et deux,

cinq et as, terne et sonnés. Mais parce que de ces neuf, les sept premiers se produisent deux fois, cela fait que l'on compte seize coups, suivant ce qui est observé ci-devant.

Si vous êtes découvert sur un cinq, ajoutant dix, cela fait quinze, et partant, il y a quinze coups, savoir, trois et deux, deux et trois, quatre et as, as et quatre, cinq et as, as et cinq, cinq et deux, deux et cinq, cinq et trois, trois et cinq, cinq et quatre, quatre et cinq, quine, cinq et six, six et cinq, desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont trois et deux, quatre et as, cinq et as, cinq et deux, cinq et trois, cinq et quatre, cinq et six, et quine.

Si vous êtes découvert sur un quatre, ajoutant dix, cela fait quatorze, et partant, il y a quatorze coups; savoir, double deux, trois et as, as et trois, quatre et as, as et quatre, quatre et deux, deux et quatre, quatre et trois, trois et quatre, quatre et cinq, cinq et quatre, quatre et six, six et quatre, et carme, desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont double deux, trois et as, quatre et as, quatre et deux, quatre et trois, quatre et cinq, quatre et six, et carme.

Si vous êtes découvert sur un trois, ajoutant dix, cela fait treize, partant, il y a treize coups; savoir, deux et as, as et deux, trois et as, as et trois, trois et deux, deux et trois, trois et quatre, quatre et trois, trois et cinq, cinq et trois, trois et six, six et trois, et terne, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent; savoir, deux et as,

trois et as, trois et deux, trois et quatre, trois et cinq, trois et six, et terne.

Si vous êtes découvert sur un deux, ajoutant dix, cela fait douze; partant, il y a douze coups: savoir, beset, deux et as, as et deux, deux et trois, trois et deux, deux et quatre, quatre et deux, deux et cinq, cinq et deux, deux et six, six et deux, et double deux; desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent, qui sont bezet, deux et as, deux et trois, deux et quatre, deux et cinq, deux et six, et double deux.

Si vous êtes découvert sur un, ajoutant dix, cela fait onze; partant, il y a onze coups, savoir, as et deux, deux et as, as et trois, trois et as, as et quatre, quatre et as, as et cinq, cinq et as, as et six, six et as, et beset, desquels il n'y a que six coups qui s'appellent, qui sont, as et deux, as et trois, as et quatre, as et cinq, as et six, et beset.

Rien n'est plus simple, plus aisé, ni plus certain, que cette manière de compter.

Néanmoins, il est nécessaire d'observer que ces deux règles n'ont lieu que lorsqu'il n'y a point de passages fermés entre la dame que l'on bat, et celle d'où l'on bat; car s'il y en avait, cela augmenterait les coups contraires, et ces règles ne se trouveraient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux règles, c'est que dans la première, quand il faut assembler les deux dés pour battre, plus vous êtes loin, plus vous êtes en sûreté.

Dans

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc, par ces deux règles, tous les coups par lesquels on peut toucher et battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez, réduire tous ces coups à ceux qui s'appellent, et dire, pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup, qui est sonnés, lequel, quoique doublet, est ici appelé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans les deux dés que deux six, et par conséquent, que pour faire une seconde fois sonnés, il faudrait que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze, il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un six pouvant faire un cinq, et celui qui fait un cinq pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double et l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux doubles et un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur six, neuf coups, dont sept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont sept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont six doubles.

Sur trois, sept coups, dont six doubles.

Sur deux, sept coups, dont cinq doubles.

Et sur un, six coups, dont cinq doubles.

Tout ce que dessus ne vous apprend que deux choses : la première, qu'il y a trente-six coups en deux dés, parce qu'au Trictrac

tout coup double est simple, et tout coup simple, au contraire, est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la manière de compter, ou pour mieux dire, la manière de voir et de lire dans le Trictrac même, combien il y a de coups pour et contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé; et ce n'est que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ses dames et conduire son jeu; c'est par-là que l'on sait le moyen de prendre son coin; c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, et comme l'on dit, s'en aller; enfin, c'est par-là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer, et dans tout le cours du jeu on connaît aisément lequel des deux Joueurs a l'avantage.

CHAPITRE XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

JE vous ai marqué ci-devant ce que produisaient toutes les rencontres de ce jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devais, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

	Points.
Le jan de trois coups vaut quatre points,	4
Le jan de deux tables vaut, par simple,	4
Par doublet,	6
Le contre-jan de deux tables, vaut par simple	4
Par doublet,	6
Le jan de mezeas vaut, par simple,	4
Par doublet,	6
Le contre-jan de mezeas vaut par simple,	4
Par doublet,	6
Le petit jan fait par un moyen simple, vaut	4
Par deux moyens,	8
Par trois moyens,	12
Par doublet, par un moyen,	6
Par double doublet, autrement deux moyens,	12
Le grand jan, par un moyen simple, vaut	4
Par deux moyens,	8
Par trois moyens,	12
Par doublet, par un moyen,	6

Points.

Par double doublet, autrement par deux moyens, ... 12

Chaque dame battue dans la table du grand jan, vaut, par simple, 4

Par deux, 8

Par trois, 12

Par doublet, 6

Par double doublet, . . 12

Chaque dame battue dans la table du grand jan, vaut par moyen simple, 2

Par deux, 4

Par trois, 6

Par doublet, 4

Par double doublet, . . 8

Le coin battu par un moyen simple, vaut 4

Par doublet, ... 6

Le jan de retour fait par moyen simple, vaut . . 4

Par deux, 8

Par trois, 12

Par doublet, 6

Par double doublet, . . 12

Celui qui a son jan ou plein petit, grand ou de retour, gagne, tant qu'il le conserve, pour chaque coup qu'il joue, par simple, 4

Par doublet, ... 6

Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd 2

Et il n'importe que le nombre amené soit simple ou doublet, mais l'on est obligé de jouer le plus gros nombre, quand on le peut.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, gagne, par simple, 4

Par doublet, 6

CHAPITRE XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce jeu.

APRÈS vous avoir montré le cours de cet admirable jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut, pour jouer à ce jeu, une grande présence d'esprit, beaucoup de modération, et point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés soient bons et quarrés, et qu'on ne vous en glisse de faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit jan; si vous amenez du gros, passez au grand jan.

Il faut, dès que l'on a jeté les dés, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, et marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considère point l'essence du jeu avant que de caser, s'il est pressé ou non, s'il est en bredouille ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit jan, quand d'abord on ne fait point d'as et de deux; on connaît après deux ou trois coups si le dé en dit, et c'est vétiller que de s'y amuser trop long-temps, à moins que son adversaire n'y soit arrêté aussi.

Le jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché; il y faut néan-

moins prendre garde, et à son contraire, de même qu'aux jans de mezeas et contre-jans de mezeas.

Quand d'un petit jan vous aurez gagné une partie double ou simple, levez et vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le petit jan de votre adversaire : car cela est capable de vous faire perdre le tout, c'est-à-dire, la partie entière de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points et de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand jan : c'est-là principalement où doit être la conduite du bon Joueur, de tenir et de s'en aller à propos. Il faut se déterminer selon la situation de votre jeu, et la disposition de celui de votre adversaire : s'il s'était amusé à son petit jan, aussi bien que vous, que son jeu fût encore bien reculé, et que vous prissiez votre coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit jan, vous auriez bientôt fait votre grand jan.

Si votre adversaire s'est arrêté à son petit jan, et que vous ne vous y soyez pas amusé, avancez le plus que vous pourrez pour le battre, et gagnez les points d'un trou simple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie bredouille.

Si son petit jan étant fait, vous aviez votre coin et quelques dames dans votre seconde table, il ne faudrait pas caser, mais étendre vos dames seules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre son coin, que par doublet.

Si son jeu est fort avancé, et qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les passages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puisse passer dans votre petit jan, et qu'il soit obligé de rompre : si, au contraire, il lui manque huit points, laissez-lui le passage sur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guère au petit jan, qui n'est en effet qu'une vétille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand jan, faisant toujours des cases ou demi-cases selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, et les points qu'il aura marqués ; s'il avait, par exemple, six ou huit points, et que son jeu se pressât, il ne faudrait pas risquer et vous tenir découvert, parce que s'il venait à vous battre et gagner le trou, il s'en irait, et par-là vous seriez frustré de toutes vos espérances.

Si votre adversaire, jouant le premier, fait un gros coup et le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui, et vous exposer à être battu ; car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque temps découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect ; mais il s'expose à ne pas si-tôt prendre sur son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, et ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne : on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manières et les fautes qu'il fait, pour en faire son profit. S'il est timide et malheureux, il faut avancer et hasarder ; si au contraire il est hardi, et qu'il

ait le dé heureux, il ne faut rien risquer et se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septième et dixième, préférablement à d'autres ; elles sont appelées les cases du diable, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science et même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand, par la disposition de son jeu, on en a le choix.

Il faut sur-tout, dans tout le cours du jeu, s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à votre adversaire, et vous découvrir sur ses nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par jan qui ne peut.

Si son grand jan était fait avant le vôtre, et que son jeu fût bien pressé, il faudrait voir quel nombre il ne pourrait jouer sans rompre, comme sannes, quine, six et cinq, six et quatre, ou autre nombre, et ôter les dames que vous auriez sur les flèches où ces nombres battent, afin que faisant un de ces nombres, il fût obligé de rompre et passer dans votre petit jan.

Quand le jeu de votre adversaire est mauvais, et qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laisser une dame découverte qui puisse être battue ; car s'il la frappe et qu'il gagne le trou, il lève et s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais, vous lui donnez assez de points pour achever le trou, et qu'il veuille faire l'école, dites-lui de marquer, afin, par ce moyen, de l'empêcher de pouvoir s'en aller : si cependant vous aviez

des points, et que l'école qu'il ferait pût vous achever votre trou, il ne faudra rien dire, mais marquer votre trou; parce que de cette manière vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller, puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il aurait.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre jan, que vous ferez ou que vous conserverez, ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes, et que vous battrez par passages ouverts, ou bien même par le coin de votre adversaire, que vous battrez pareillement; il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un financier s'y met celui des monnaies, afin de ne se point tromper dans la valeur des espèces; et il serait bon, dans les commencemens, de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin, au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzième case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé on ne soit accablé par de gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple ou double, il faut examiner si l'on doit tenir ou s'en aller; et pour le connaître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé et plus avancé, lequel a plus de bois à bas et plus de cases faites si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront vous être restés, et jouer les nombres que vous avez amenés; mais.

si les deux jeux étaient égaux, et que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du jeu qui vous reste.

Si, lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, et que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir, à cause des points restés.

Le grand jan demande beaucoup plus de conduite que le petit jan; il faut, lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner: la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre adversaire était fort avancé, qu'il fût obligé de rompre son jan, et que vous, au contraire, vous eussiez encore deux dames, ou même une seule dans votre petit jan, alors il est à propos de vous en faire donner; c'est-à-dire, de tenir ces dames, ou une, découverte dans les cases de quine ou de carme, afin que votre adversaire faisant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les passages étant fermés, puisque votre plein serait fait.

Mais si votre adversaire n'avait pas encore son grand jan, et qu'il ne fallût plus qu'une demi-case, ou même une case, qu'il eût du bois abattu et disposé pour couvrir sa demi-case, ou faire la case, que vous eussiez votre jan, lequel serait déjà avancé; alors, s'il ne vous manquait que quatre points, il ne fau-

drait pas vous en faire donner, parce que votre adversaire vous en donnant et achevant votre trou de sa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, et vous vous feriez enfiler: néanmoins, s'il ne vous fallait plus qu'un trou, il n'y aurait plus de risque pour vous; au contraire, vous joueriez mal si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dé amène plus souvent, et tâchent toujours d'avoir ces nombres, soit pour caser ou battre le coin, et surtout quand il faut fermer son jan.

Mais une règle générale est qu'il faut toujours avoir, s'il est possible, des six pour caser, car les grands coups, sur la fin, perdent entièrement un jeu quand on n'a point de six, et conduisent à l'enfilade.

Quand on n'a pas son coin de repos, il faut avoir les coins de sannes et de quine, appelés les coins bourgeois, garnis, sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien; mais hors de ce cas, il vaut mieux tenir la case de quine vide, parce qu'étant pleine, elle presse le jeu et ôte les six.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dés; s'ils sont plats sur cinq et deux, on prendra les cases sept et dix; s'ils le sont sur quatre et trois, on fera les huit et neuf plutôt que d'autres.

On appelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez pas faire votre plein, et que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une

sur l'autre, sans pouvoir caser; en telle sorte que votre adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand jan, le conserve et passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand jan, et les place dans votre petit jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, et qu'il manque à votre adversaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut risquer des demi-cases pour lui fermer les passages, et tâcher de l'obliger de rompre son jan, et par ce moyen, vous retirer s'il est possible du naufrage.

Je dis, s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en fallait qu'un ou deux, il ne faudrait rien découvrir, autrement ce serait lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé que votre adversaire a fait son grand jan avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par son plein et par votre coin qu'il bat, il faut, pour lui ôter cette source de points, prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore, quand on a retenu mal-à-propos un grand jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, et qu'enfin on a été obligé de rompre son plein, en sorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, et conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous

trouviez un passage dans le jeu de votre adversaire, passez-y une dame, pour vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand jan plus longtemps, il faut passer ses dames, autant que l'on peut, sur la première case de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer ; cela vous épargne une dame, et vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand jan par cinq et quatre, ou quatre et trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au hasard d'y perdre quelques points, que de donner si-tôt passage à l'adversaire, parce qu'ayant le passage ouvert, il conserverait plus longtemps son plein.

Après les grands jans rompus, l'on passe au jan de retour.

Beaucoup de bons Joueurs n'en font point, parce que, comme ils savent le danger qu'il y a de tenir mal-à-propos un grand jan, ils s'en vont, et ne viennent jamais à cette extrémité ; néanmoins on y est quelquefois forcé, sur-tout quand un des Joueurs a été enfilé.

Dans le jan de retour, l'on tient une toute autre conduite qu'au grand et petit jan ; car, au lieu qu'en faisant ceux-là on se découvre et fait des cases, tant que l'on peut, en celui-ci, au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes découvertes, c'est-à-dire, que l'on ne fait d'abord que des demi-cases.

Il y a néanmoins en ce jan de retour un grand écueil, qui est très-dangereux ; c'est

lorsque vous n'avez pu quitter votre coin de repos, dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois alors, si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, et enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plein.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, et ne pas vous obstiner mal-à-propos à empêcher votre adversaire de passer, et si-tôt qu'il n'a plus que deux cases dans son grand jan, sortir de votre coin: quand il en aurait encore trois, il faudrait le sortir, si la disposition de votre jeu le demandait; car c'est selon votre jeu et celui de votre adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de manières de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups: la disposition du jeu doit être principalement considérée; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connaître être dangereux, suivre l'exemple des habiles Joueurs, et dans les grands embarras, se confier en la fortune.

Il faut jouer, autant qu'il sera possible, suivant les règles la plus générale de ce jeu est qu'il faut au commencement avancer son jeu le plus qu'on peut; la raison en est, qu'il faut tâcher de prendre le coin le premier, parce qu'il est plus facile de le prendre quand les deux coins sont vides, puisqu'on le peut prendre non-seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous

donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre du coin de repos.

Celui qui a son coin premier, se trouvant fort avancé, frappe, et toujours plus aisément, dans le jeu de l'autre, qui, le voyant plus près de lui, serre et contraint son jeu, pour se mettre à couvert, ce qui est un très-grand désavantage; car il est encore de règle, qu'il ne faut pas serrer son jeu.

Il faut sur-tout savoir mettre une dame dedans à propos, quand l'adversaire n'a pas de points, et qu'il n'en peut pas gagner assez pour un trou.

Il est de la prudence du Joueur de voir la conséquence qu'il y a d'être couvert, quand particulièrement il s'agit d'une partie, et davantage, quand il question de deux par une bredouille, et bien plus encore, quand il y va du tout ou d'une enfilade; c'est à quoi l'on doit avoir une application principale pendant tout le cours du jeu, parce que c'est ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu, il ne se faut pas avancer que le moins que l'on pourra; et si les dés faisaient ce que l'on pourrait souhaiter, il serait à désirer qu'ils amenassent du gros au commencement, et du petits à la fin, pour continuer long-temps, et éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque chose au hasard, puisque le succès du jeu arrive, partie par la science, et partie par le sort.

La science des nombres serait d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis, sinon que ce qui arrive plus souvent

en deux dés, c'est le nombre sept : il y en a plusieurs raisons ; il vient en six façons, et tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois, quatre ou cinq façons : ambesas ou beset, double deux ou binet, ternes, carmes, quines et sonnés, ne viennent qu'en une manière ; trois et onze viennent en deux ; quatre et dix viennent en trois ; cinq et neuf viennent en quatre ; six et huit, viennent en cinq ; et sept viennent en six tout seul.

Outre cette raison, qui est sensible, il y en a une inconnue, qui est que ce qui fait le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : cette démonstration est trop abstraite pour l'expliquer ici.

On remarque seulement que sept est le milieu des deux dés ; et bien qu'il semble que deux dés ne pouvant faire que douze, le nombre de six en soit le milieu, cela n'est pas néanmoins véritable.

Il est bien vrai que six est la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié et le milieu ; et puis six n'est le milieu de douze, que lorsqu'on commence à compter par un ; mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout seul, sept est le milieu, se trouvant entre cinq nombres d'une part, et cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonstration prenez le plus haut d'un dé, ce sera un six ; et puis prenez le plus bas de l'autre, se sera un as, dont sept est le milieu.

Aussi, chaque dé étant composé de six faces, savoir, de quatre, qui sont les quatre côtés, et de la face de dessus et de dessous ; et

étant composés de sorte que le dessus et le dessous font toujours sept, on voit bien que sept est le milieu de deux dés où l'on ne compte que le dessus, puisque quatorze est le total du dessus et du dessous de deux dés : c'est pour cela que douze et deux, qui font quatorze, ne sont également l'un et l'autre qu'une fois dans le dé ; comme onze et trois, qui font quatorze, n'y sont que deux fois ; et dix et quatre, qui font aussi quatorze, n'y sont que trois fois, de même du reste ; il n'y a que sept qui se fasse par six façons.

CHAPITRE XVII.

Des priviléges et des usages de ce jeu.

Il y a dans ce jeu six priviléges qu'il faut mettre à profit.

L'un est de lever, quand on a gagné de son dé le trou simple ou double.

L'autre, est que celui qui lève et s'en va, conserve le dé pour recommencer.

Le troisième, de prendre son coin par puissance, c'est-à-dire, quand, par les nombres amenés, on pourrait prendre celui de l'adversaire, qui est vide.

Le quatrième, de rompre les dés à l'adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquième, de changer de dés.

Le sixième, de lever, au jan de retour, le six sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, etc.

Quant aux usages de ce jeu, on y a introduit de petits quolibets, pour détourner une attention sombre ; car bien que ce jeu demande de l'application, il serait ennuyeux de le jouer lentement ; il faut, au contraire, que tout soit sûr et impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les Joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups. Je vous ai déjà dit, au Chapitre III, ceux qui se disent sur chaque doublet ; voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son petit jan, a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son grand jan, il a pressé son jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit : Vous bridez votre cheval par la queue.

Si, par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre un grand nombre de dames sur une même flèche, on dit : Voilà un bidet bien chargé.

Lorsque l'on a plusieurs dames découvertes, et que l'adversaire fait un grand coup sans rien battre, on dit en raillant : Marquez tout.

Si l'adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amène, on dit tout de même en raillant : Couvrez tout.

Quand l'adversaire fait un coup qui tombe sur une flèche vide, entre deux dames découvertes, on dit Margot la fendue.

Lorsqu'il y a trois cases séparées par des flèches vides, on dit : Voilà un rateau, mais le jeu n'en est pas beau.

Si l'on fait deux et as, on dit : Deux et as n'embarrassent pas.

Si l'on fait trois et deux, l'on dit : Trous hideux.

Quand on fait six et trois, on dit : Compagnon, sauve-toi.

Si l'on fait six et quatre, l'on dit S'il éclate, il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on aurait pu jouer avec une seule dame, l'on dit : Un bon charpentier l'aurait fait tout d'une pièce.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déjà faites, l'on dit : Voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie, pour égayer le jeu, et jouer plus agréablement.

CHAPITRE XVIII.

Des Lois du Jeu du Trictrac.

DANS le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les lois et règles qui s'y observent; pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer ne doivent rien dire, ni faire aucun signe à l'un des Joueurs; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent, mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit, j'adoube, avant de la toucher, c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour son plein, et cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvait couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avait marqués, et il ne lui est pas permis de rejouer et faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple, qui joue cinq et quatre pour quatre et trois, peut être obligé, dès qu'il a lâché ses dames, ou de rester là, ou de jouer d'une seule dame les deux nombres qu'il a amenés, si faire se peut.

L'on doit jeter les dés également, et les faire toucher la bande de l'adversaire, et non pas affecter de les laisser couler doucement pour faire petit nombre.

Il est permis de changer de dés, et de

rompre quelquefois les dés de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dés, que celui qui les a jetés n'ait vu et nommé, et même joué les nombres qu'il a amenés ; car s'il en disconvenait et qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter, comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet, ou d'une chiquenaude, et il est bon.

Le dé sorti du Trictrac, ou qui reste sur le bord, ou même qui reste sur l'autre dé, n'est pas bon.

Quand un dé se casse, la partie qui paraît se compte, et le coup est bon.

Si les deux parties paraissent, c'est-à-dire, que les deux fractures soient dessous et servent de cube, le coup n'est pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dés.

Le dé qui est sur une dame, et qui appuie contre le Trictrac, n'est pas bon, s'il est en l'air ; et pour savoir s'il est sur son cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame ; s'il y reste, il est bon.

Qui joue son bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, et est envoyé à l'école.

Qui jette les dés avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par jan qui ne peut, n'est pas recevable à le marquer après, et est envoyé à l'école.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école ; mais celui qui y est envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entière, n'étant pas

permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire son jeu.

Celui qui a marqué les points du jan de trois coups, n'est pas obligé de le faire.

On peut obliger l'adversaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par jan qui ne peut, mais non pas une école.

Qui marque trop ou trop peu, est envoyé à l'école du plus ou du moins ; et s'il s'en est allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou simple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui achève le trou de son dé, peut s'en aller, sans crainte d'être envoyé à l'école faute d'avoir démarqué ses points et ôté son jeton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reste ; ou si l'on n'a pas de points de reste, il ne faut pas jouer son bois ; en un mot, tant qu'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a pas touché ni joué son bois, on peut s'en aller ; mais si l'on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui, marquant le trou, joue son bois sans ôter son jeton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jeton avait des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ses points avec deux jetons, ne peut pas marquer le trou bredouille, et ne doit marquer qu'un trou.

Lorsqu'on est en bredouille, et que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxième jeton.

Celui qui lève et s'en va, perd les points qu'il a de reste, mais le dé lui demeure.

Tant que l'adversaire peut faire son petit jan, il ne peut vous obliger d'y passer une dame pour vous faire conserver votre petit jan ; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre et vous envoyer à l'école, faute d'avoir passé et marqué les points de votre petit plein.

On ne peut prendre son coin qu'avec deux dames, ni le quitter qu'en ôtant deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puissance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adversaire a le sien.

Il n'est pas permis au jan de retour de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adversaire, quoiqu'il l'ait quitté et qu'il ne puisse plus le reprendre.

Celui qui a quitté son coin le peut encore reprendre, ou par effet si l'autre a le sien, ou par puissance s'il ne l'a plus.

On ne peut passer au jan de retour, quand la flèche sur laquelle on prend passage n'est pas entièrement vide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de son adversaire, tant qu'il peut faire son plein.

L'on ne peut lever aucune dame au jan de retour, qu'après que toutes les dames sont entrées dans la table du petit jan.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, a le dé pour recommencer, outre les points qu'il gagne, suivant le coup qu'il a fait.

CHAPITRE XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEUX qui savent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y sont pas si forts.

Ces avantages sont le dé, qui est le plus faible.

Quine ou sannes, abattu; le coin de repos.

Carme abattu et le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, six, et même sept trous ou parties, et encore davantage, selon la force ou la faiblesse de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnaient jusqu'à quatre trous à des personnes qui étaient d'égale force, sous la condition qu'ils avaient d'abord le dé, et encore à toutes les relevées.

Ainsi, l'on ne peut pas ici régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir; cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux seuls peuvent connaître leur force et conduite, savoir la faiblesse de ceux contre qui ils doivent jouer, et sur cela, faire un avantage proportionné qui puisse mettre la fortune dans l'équilibre.

CHAPITRE XX.

De ce qui n'est plus en usage.

TROIS choses ne sont plus en usage dans ce jeu ; savoir, jan de rencontre, margot la fendue, et la pile de malheur.

Jan de rencontre se faisait quand, en commençant une partie, le second coup était semblable au premier : si ayant le dé, vous faisiez quine, et que votre adversaire en fît autant, ce jan valait quatre par simple, et six par doublet.

Margot la fendue était, quand de votre dé vous tombiez sur une flèche nue entre deux dames découvertes : l'on perdait deux par simple, et quatre par doublet.

La pile de malheur est quand, ayant rompu votre plein, le malheur vous poursuit tellement que vous ne pouvez passer aucunes dames pour faire votre jan de retour ; au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin ; quand elles y sont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur : elle arrive rarement ; mais lorsqu'elle arrivait, l'on marquait quatre points par simple, et six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoi que ce soit à celui qui la fait.

LE TRICTRAC A ÉCRIRE.

CE qu'on appelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la manière de jouer, non plus que le Piquet à écrire au jeu de Piquet.

Pour jouer le Trictrac à écrire, il faut avoir un crayon et deux cartes, où au haut de chacune l'on écrit le nom d'un Joueur, et chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les pièces d'or ou d'argent, ou les jetons.

Il faut seulement observer qu'au Trictrac à écrire, on ne saurait gagner ni perdre des points, que l'un des Joueurs n'ait six cases.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée; l'ancienne manière de marquer est même plus réjouissante et moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne et ce qu'on perd, il faut un temps qui serait mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne saurait en trop avoir.

DICTIONNAIRE DES TERMES DU TRICTRAC. (*)

A.

ABATTRE du bois ; c'est, au Trictrac, abattre beaucoup de dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoucher ses dames ; c'est les mettre deux à deux sur une flèche.

Adouber ; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu ; et pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire, avant que d'y porter la main, *j'adoube.*

Ambesas, se dit quand on amène deux as.

Avancer, en termes de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

B.

Bandes de trictrac ; ce sont les bords percés de trous vis-à-vis chaque flèche.

Bander les dames ; c'est les charger, c'est-à-dire, en trop mettre sur une flèche.

Battre une dame ; c'est la frapper, ou tomber dessus : on dit, *battre le coin.*

Beset, au Trictrac, signifie deux as en *dés.*

(*) Quoiqu'il y ait déjà un Dictionnaire à la fin du Jeu précédent, nous avons pourtant cru devoir laisser celui-ci, tant pour ne pas tronquer ce nouveau Jeu, que parce qu'il se trouve dans ce Dictionnaire des explications de termes qui ne sont pas dans l'autre.

Bidet : on dit charger le *bidet*, ce qui signifie mettre grand nombre de dames sur une flèche : ce terme était autrefois usité, mais aujourd'hui on ne s'en sert plus.

Bois, au Trictrac, signifie les dames avec lesquelles on joue.

Bredouille, se dit quand on prend douze points, et alors on marque deux parties au lieu d'une. On appelle aussi *bredouille* le jeton qui sert à marquer la *bredouille*.

C.

Carmes, signifie deux quatre, que les deux dés amènent à la fois : on les appelle aussi *quadernes* ou *carnes*.

Cases, se dit au Trictrac de deux dames qui sont posées sur une même ligne ou flèche marquée sur le tablier où l'on joue, et qui empêchent les dames du parti contraire de passer outre. Le septième point s'appelle la *case du diable*, parce que c'est la plus difficile à faire. Une *demi-case* est quand il n'y a qu'une dame abattue on dit aussi *faire des cases : hautes cases*, sont celles qui sont les plus éloignées de votre adversaire, et *basses cases*, celles qui sont le plus près.

Caser, est lorsqu'on peut accoupler deux dames ensemble, et c'est la même chose que faire des *cases*.

Coin : qui dit simplement le *coin*, entend le *coin de repos*, appelé ainsi parce qu'en effet on a l'esprit tranquille, au Trictrac, quand on s'est emparé de ce *coin ;* c'est toujours la onzième *case*, non comprise celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui est la case de *quines* et de *sannes*.

Cornet ; c'est un petit vaisseau qui est ordinairement de corne, et dont on se sert pour jouer au Trictrac.

Couvrir : on dit *couvrir une dame*, c'est-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre ; ce qui s'appelle autrement *caser.*

D.

Dames ; c'est au Trictrac des morceaux d'ivoire, d'os ou de bois, plats et arrondis : on les appelle encore *tables* ; il y a les blanches et les noires.

Dames accouplées ; ce sont deux dames placées l'une contre l'autre sur une flèche.

Dames couvertes ; c'est la même chose que dames accouplées.

Dame découverte ; c'est une dame seule placée sur une lame.

Dés, petits os carrés, marqués de tous côtés de points, et dont on se sert pour jouer au Trictrac : il n'en faut que deux.

Débredouiller ; c'est lorsque celui qui marque deux jetons est obligé d'en ôter un.

Doublet ; c'est un jet de *dé* qui amène deux points semblables, comme deux as, deux quatre, deux trois, et le reste.

Double doublet ; c'est un jet de *dé* double.

E.

Empiler : on dit *empiler les dames* ; c'est les mettre en tas sur la première flèche du trictrac, qui doit être tourné de manière que la pile des dames soit du côté de derrière.

Enfilade, est un obstacle qu'on trouve à faire passer les dames d'un côté du tablier à l'autre,

qui fait perdre ordinairement la partie : on dit, *courir à l'enfilade.*

Enfiler : on dit, au jeu du Trictrac, qu'une personne est *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvait couler ses dames d'un côté du tablier à l'autre ; si bien qu'on dit *enfiler son homme*, par la même explication de ce terme.

Ecole: on dit envoyer à l'*école*, faire une *école*, marquer une *école* ; et cette *école*, est lorsqu'on oublie à marquer les points que l'on gagne.

Etendre : on dit, étendre ses dames.

F.

Fiche, au Trictrac, c'est une manière de clou d'ivoire ou d'os, dont on se sert pour mette dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Flèche. Voyez *Lame.*

G.

Gagner : on dit, au Trictrac, *gagner sans bouger* ; *gagner le trou*, ou la partie ; *gagner partie bredouille* ; c'est la partie entière du Trictrac.

J.

Jan, se dit, au Trictrac, quand il y a douze dames abattues deux à deux ; qui font le plein d'un des côtés du trictrac. Il y a plusieurs sortes de *jans.*

Jan qui ne peut ; c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on voulait faire passer une dame ; les autres *jans* sont suffisamment expliqués au Chapitre IV. On peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnaient plusieurs faces,

et qu'on a mis en usage dans le Trictrac, pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

Jeton, petite pièce ronde faite d'ivoire, et dont on se sert au Trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jeton percé pour marquer la grande *bredouille*, quand on la joue.

Impuissance. Voyez *Jan qui ne peut.*

Infaute; c'est la même chose qu'impuissance.

Jouer: on dit, au Trictrac, *jouer tout d'une*, c'est-à-dire, jouer une dame seule et la mettre sur une seconde lame.

L.

Lames, certaines marques longues, terminées en pointes, et tracées au fond du trictrac: il y en a vingt-quatre: elles sont blanches et vertes, ou d'autre couleur; c'est sur ces lames qu'on fait les cases. On les appelle autrement, *flèches* ou *languettes.*

Languette. Voyez *Lame.*

Lever les dames; c'est lorsqu'une partie est finie, et qu'on peut en recommencer une autre.

M.

Margot la fendue; c'est quand l'adverse partie fait un coup qui tombe sur une flèche vide entre deux dames découvertes. Ce terme n'est plus en usage.

Mezeas: on dit, *jan de mezeas.* Voyez l'explication au Chapitre IV. Il y a aussi le *contre-jan de mezeas*: il est aussi expliqué au même Chapitre.

Moyen. Il y a, au Trictrac, *les moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, et *moyens simples*; ce sont des

voies qui servent à parvenir au gain qu'on espère, si elles ne sont pas traversées par d'autres.

O.

Obstacles : on appelle obstacles, lorsque voulant passer on trouve les passages bouchés.

P.

Partie : on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points sans interruption ; *partie simple*, c'est douze points gagnés à plusieurs reprises.

Passage ouvert ; c'est au Trictrac une seule dame sur une case, ce qu'on appelle *dame découverte* ; et *passage fermé*, c'est lorsqu'il y en a deux.

Piles de bois ou *de dames* ; ce sont les dames entassées sur la onzième case du trictrac.

Q.

Quadernes. Voyez *Carmes*.

Quines, terme du jeu du Trictrac ; ce sont deux cinq qui viennent en un même coup de *dés*.

R.

Remplir : on dit au Trictrac, *remplir son grand jan*, c'est-à-dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la seconde table du trictrac.

Rompre : on dit *rompre le dé* ; c'est porter vîtement la main sur les dés après que son adversaire les a jetés.

S.

Sannes ; terme de Trictrac, qui signifie deux six en dés.

Sonnés. Voyez *Sannes.*

Sortir : on dit au Trictrac, *sortir de son coin.*

T.

Tables, se dit au Trictrac des deux côtés du tablier où l'on joue des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des cases. On dit, *table du petit jan*, et c'est la première table où les dames sont empilées : on appelle aussi *table du grand jan*, celle qui est de l'autre côté, parce que c'est là qu'on fait ce *jan.*

Table. Ce mot se prend aussi pour les dames mêmes.

Tablier. Voyez *Table.*

Tas de bois. Voyez *Pile.*

Ternes, terme de Trictrac ; c'est un *doublet* qui arrive quand le *dé* amène deux trois.

Trictrac, jeu qui se joue avec deux *dés*, suivant le jet desquels chaque Joueur ayant quinze dames, les dispose artistement sur des pointes marquées dans le tablier, et, selon les rencontres, gagne ou perd plusieurs points, dont douze font gagner une partie, et les douze parties, le tour ou le jeu.

Trictrac, se dit aussi du tablier sur lequel on joue le jeu, qui est de bois ou d'ébène, qui a d'assez grands rebords pour arrêter les *dés* qu'on jette, et retenir les dames qu'on arrange.

Trou de trictrac : il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les flèches.

Trou, au Trictrac, signifie les parties, et il faut gagner douze *trous* pour une partie.

TABLE

DES CHAPITRES

DU JEU DU TRICTRAC.

Avant-propos. pag. 45
CHAP. I.er *De l'excellence de ce jeu, et de l'origine de son nom.* 46
CHAP. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* 48
CHAP. III. *De la manière de nommer et appeler les dés, et comment on doit jouer.* 50
CHAP. IV. *De la maniere de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* 52
CHAP. V. *Des Jans.* 54
CHAP. VI. *Comment on doit marquer ce que l'on gagne.* 61
CHAP. VII. *De la Bredouille.* 63
CHAP. VIII. *Du Coin de repos.* 66
CHAP. IX. *Contenant la démonstration de la manière de compter ce qu'on gagne ou perd.* 67
CHAP. X. *Des cases, du privilége de s'en aller, et des écoles.* 72
CHAP. XI. *Contenant la démonstration de la manière de battre une dame, et remplir son jan par plusieurs moyens.* 81
CHAP. XII. *Contenant la démonstration de la manière de lever et rompre le jan de retour.* 87
CHAP. XIII. *De la grande Bredouille.* 89
CHAP. XIV. *Des règles pour connaître combien il y a de coups en deux dés, et voir promptement combien il y en a pour et contre.* 90

DES CHAPITRES. 131
CHAP. XV. *Contenant le Tarif de la valeur des coups.* 99
CHAP. XVI. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.* 101
CHAP. XVII. *Des priviléges et usages de ce jeu.* 113
CHAP. XVIII. *Des lois du jeu du Trictrac.* 116
CHAP. XIX. *Des avantages qui peuvent être donnés.* 120
CHAP. XX. *De ce qui n'est plus en usage.* 121
Le Trictrac à écrire. 122
Dictionnaire des termes du Trictrac. 123

RÈGLES DU JEU DU REVERTIER.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence et de la beauté de ce Jeu, et de l'origine de son nom.

TOUS ceux qui savent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, et disent qu'il est plus difficile de bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paraisse d'une plus grande étendue. En effet, l'on découvre tous les jours l'excellence du Revertier, puisque nous voyons que les personnes qui savent et possèdent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup, dès le moment qu'elles ont goûté le Revertier. On trouve dans ce jeu des agrémens qui ne se rencontrent point au Trictrac; car quand on a pu une fois avancer son jeu, et avoir l'avantage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires; au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou: en un mot, l'usage et la pratique du Revertier en a fait beaucoup mieux connaître les beautés, que tout ce qu'on en pourrait dire.

Quant à l'origine ou étymologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la manière dont on le joue, et du mot latin *Revertere*, qui signifie, revenir ou retourner; parce qu'en jouant on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictrac, et on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties, comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelait Revertier, parce que, quand une dame est abattue, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part; mais cela n'a nulle apparence, et si l'on appelait par cette raison ce jeu, *Revertier*, il faudrait appeler pareillement le jeu de Toutetable, Revertier, puisque quand une dame y est battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée, comme la plus vraisemblable.

CHAPITRE II.

Comment il faut disposer le jeu pour jouer.

Le jeu du Revertier se joue dans un trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de manière que celles avec lesquelles vous devez jouer soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté; et celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, et à votre gauche.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer et pour commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

IL faut, pour jouer à ce jeu, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté donner le choix des dames noires ou blanches à la personne que l'on considère.

Les dames blanches sont estimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vue faible préfèrent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme pour le battre ou ne le pas battre, que quand il les a blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébène fait paraître davantage la blancheur de ses mains, et ce serait manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on présente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier; l'on jette ensuite chacun son dé, et celui qui a fait le plus gros point, joue et commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble; cependant si l'on est plus faible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conseil de son consentement,

CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer et appeler les dés.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier; par exemple, six et quatre, quatre et as, trois et deux, etc.

Les doubles ont leurs noms particuliers, comme, par exemple, les deux as s'appellent ambesas, beset, ou tous les as; les deux deux, double deux; les deux trois, terne ou tourne; les deux quatre, carmes, carnes, ou quaderne; les deux cinq, quines, et les deux six, sannes ou sonnés.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

IL faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé est bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande au bord du trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur les cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de manière qu'il

puisse porter l'autre dé, c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, et est soutenu par la bande du trictrac contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, ne vaut rien; et pour voir s'il est en l'air ou non, il faut tirer doucement la table ou dame sur laquelle il est, et s'il tombe, c'est signe qu'il était en l'air, et qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, et même rompre le dé de son homme, quand on appréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre, et l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre, sans établir de peine, et que l'on rompe par inadvertance ou à dessein, il est permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

CHAPITRE VI.

Comment il faut jouer ses dames quand on commence la partie.

LORSQUE l'on commence la partie, l'on ne peut faire aucune case, c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue; et pour vous faire entendre cela facile-

ment, imaginez-vous que vous jouez contre moi, et que le tas de vos dames est dans le coin qui est à votre gauche : nous avons tiré le dé, c'est à vous à jouer le premier, et vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case, mais il faut que vous jouïez ce terne, de manière que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fiche ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux choses : la première, qu'il faut que vous fassiez aller vos dames qui sont empilées de mon côté et à ma gauche, jusqu'au coin qui est à ma droite, de-là vous les passez sur les lames qui sont de votre côté à votre gauche, et les faites aller jusqu'à votre droite, et celui contre qui vous jouez doit faire la même chose.

La seconde chose qu'il faut que vous sachiez, est que les doublets se jouent doublement, c'est-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule dame, soit avec plusieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené, qui ne compose que six points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'est un doublet ; et comme c'est le premier coup, et par conséquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouïez d'abord trois trois, avec une seule dame, que vous mettrez sur la neuvième case, et que vous jouïez le quatrième trois sur la troisième case.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés : par exemple, quand du premier coup on fait sonnés, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de

son tas de bois, qu'une seule dame, et qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue : quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups on fait un gros doublet, que l'on ne peut jouer du côté où est son bois ou pile des dames ; c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, et pour cela se donner, autant que l'on pourra, tous les grands doublets, comme ternes, carmes, quines ou sonnés, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gâter son jeu.

CHAPITRE VII.

De la Tête.

QUOIQUE que je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une seule dame sur les lames ou flèches du côté de votre tas, il y a néanmoins une flèche sur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette flèche est la onzième case, c'est-à-dire, la dernière en comptant depuis votre tas ; ou, pour mieux vous le faire entendre, c'est la dame du coin qui est à la droite de votre homme, c'est cette flèche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir soin de la bien garnir, parce que l'on case ensuite plus facilement ; il n'y a aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit dames ; j'ai vu de bons Joueurs qui y en mettaient jusqu'à dix et onze.

CHAPITRE VIII.

Des cases, et de la manière de battre.

QUAND vous avez mené de la gauche de votre homme à sa droite, une partie assez considérable de vos dames, et que votre tête est bien garnie, alors il faut commencer à caser du côté de la pile de bois de votre homme, et contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos cases tant qu'il vous sera possible; et faisant des sur-cases quand vous ne pourrez pas caser, ou passant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On appelle faire des sur-cases, quand on met une ou deux dames sur une lame, où il y en a déjà deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, et on les nomme batadour, parce qu'elles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échapper.

L'on appelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même flèche où était placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites cinq et quatre, vous jouez d'abord le cinq, et vous battez une dame, et de la

même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, et vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues sont hors du jeu : on les donne à celui à qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, et il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE IX.

De la manière de rentrer.

CHACUN doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté et dans la table où est la pile et tas de bois ; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi, mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les flèches, même celle où est le tas de bois, laquelle est la première, et par conséquent la rentrée de l'as ; ainsi, celui qui fait des as ayant encore des dames sur son tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dé est six, et que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dé amène, il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la première table, c'est-à-dire, dans celle où est le tas de bois.

Etant donc constant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, et que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit tant que vous aurez des dames à rentrer, vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à la main, et que votre homme eût fait plusieurs cases dans cette première table, en sorte qu'il ne restât qu'une flèche vide, il vous serait inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouant ensuite, ne manquerait pas de battre cette dame; ainsi ce ne serait que du temps perdu : c'est pour cela que, quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou passages ouverts, l'on dit qu'il est hors du jeu, et il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas sur toutes les cases ou lames de la table de votre rentrée : car, quoiqu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, est hors du jeu, cependant il lui est permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que si votre homme était assez heureux de vous battre une dame, dans le temps que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, et cela, quoiqu'il restât encore plusieurs dames à la main de votre homme : la raison pour laquelle vous perdriez, est que votre homme ayant joué, c'est à vous à jouer, et cependant vous ne pourriez absolument

plus jouer, ayant une dame à la main que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

CHAPITRE X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

QUAND vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous appliquer à faire des cases jointes et serrées, depuis le tas de bois de votre homme, et sur-tout vous donner bien de garde de pousser d'abord des cases éloignées dans la seconde table, proche la tête de votre homme.

Lorsque vous aurez six cases ou tabliers, ou même sept tout de suite et bien joints, alors il faut pousser vos cases dans la table de la tête de votre homme, et toujours bien joindre vos cases, et laisser vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer et de vous battre.

Quand votre homme est rentré et qu'il vous a battu, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il amène, tellement qu'insensiblement il passe son jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme, après être rentré, n'avait pas encore assez vidé, c'est-à-dire, passé son jeu dans la table de votre tête, il faudrait vous faire battre encore; car pendant que vous rentrez et ramenez les dames

qu'il vous a battues, il est obligé de jouer et de toujours passer son jeu, parce que, tant que vous avez six cases jointes, il ne peut pas jouer les dames qui sont sur son tas, ou dans les cases de sa rentrée ; ainsi il est obligé de jouer tout ce qui est sur sa tête et dans les autres tables, et de passer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce jeu vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrais dire.

CHAPITRE XI.

De la Double.

Si, après que votre homme vous a battu, et qu'il est rentré, il lui est venu des coups si contraires qu'il n'a pu faire de case, et qu'il ait été obligé de mettre plusieurs dames découvertes ; si vous pouvez, en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre plusieurs dames, en sorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages, il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouait la double ; et si on n'est pas convenu de jouer la double, il perd simplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la double, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle, comme dans les autres, il n'y

a que six flèches, dont la première est occupée par le tas ou pile des dames.

Supposons maintenant que vous ayez des dames sur votre tas ; qu'outre cela vous ayez quatre dames sur quatre autres flèches de cette même table du tas ; vous entendez bien que ce serait déjà cinq flèches occupées, et que n'y ayant que six flèches, et ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resterait qu'une rentrée ; et si en cet état votre homme vous battait deux dames dans une autre table, vous seriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.

Quand on joue la double, celui qui est doublé perd le double de ce que l'on a joué.

CHAPITRE XII.

De la manière de lever et finir le jeu.

LORSQUE ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doublés, il faut jouer et faire ses cases toujours jointes, et s'approcher petit à petit de la tête de son homme.

Quand toutes les dames sont passées dans la table de la tête de son homme, alors à chaque coup de dés l'on peut lever toutes celles que le nombre de dés porte sur la bande du trictrac, de même qu'il se pratique au jeu du Trictrac quand on rompt le jan de retour.

Si

Si cependant votre homme avait encore quelques dames derrière vous, il vaudrait mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entièrement passer son jeu : car si vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez, ou que vous troussassiez votre jeu sur la flèche de la tête de votre homme, il pourrait arriver par la suite que vous seriez obligé de faire table, c'est-à-dire, de laisser une dame découverte qu'il vous battrait d'abord ; ensuite vous seriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battrait encore, de manière que faisant après cela de grands coups, il pourrait avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins se régler suivant la disposition du jeu de son homme ; car si son jeu était entièrement passé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé sur deux ou trois cases, ou même sur quatre, et qu'il n'eût qu'une ou deux dames, et même trois ou quatre derrière vous, et rien sur la tête, alors il n'y aurait rien à craindre pour vous : il ne serait pas nécessaire de vous faire battre, et vous pourriez en toute sûreté lever ou trousser tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

CHAPITRE XIII.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEUX qui possèdent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y sont novices.

Ces avantages sont différens, selon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé, qui est le moindre de tous les avantages, et qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut encore donner le dé, et six et as abattus, ou bien quatre et trois, ou deux dames sur la tête, et même davantage, à proportion de la force ou faiblesse de celui qui est avantagé, n'étant pas possible de régler précisément l'avantage que chacun doit donner et recevoir; car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connaître leur force et conduite, et savoir les défauts et la faiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, et là-dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, et flatter l'espérance des spectateurs et de celui qui reçoit l'avantage.

CHAPITRE XIV.

Des règles générales.

QUAND on veut caser, et qu'on veut seulement voir la couleur de la flèche, il faut dire, j'adoube; autrement, on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant une règle générale, que bois touché doit être joué.

RÈGLES DU JEU

DE TOUTE-TABLE.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence et de la beauté de ce jeu, et pourquoi il est nommé Toute-Table.

Ce jeu, entre les jeux de table, tient une des premières places; il n'a pas tant de beauté que le Revertier; cependant plusieurs le préfèrent au Trictrac, parce qu'il est moins embarrassant, et qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames, mais encore à battre son homme à propos, et savoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un trictrac; on le nomme le jeu de Toute-Table, parce que pour le jouer, chaque Joueur dispose de ses dames en quatre parties ou quatre tas, qu'il place diversement dans les quatre tables du trictrac; c'est-à-dire, que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du trictrac, comme il sera expliqué par le Chapitre suivant.

CHAPITRE II.

De la manière de disposer le Jeu, de placer ses dames pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.

ON ne joue que deux ensemble à ce jeu, de même qu'au Trictrac et au Revertier, et on peut prendre un conseil.

Pour vous faire entendre comme il faut disposer le jeu et placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes assis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle est à votre gauche ; que sur cette table il y a un trictrac ouvert, et que de l'autre côté de la table il y a une personne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à sa droite. Il faut présentement placer vos dames dans ce trictrac, savoir, deux sur la flèche qui est dans le coin à la droite de votre homme, et de son côté ; cinq sur la flèche qui est dans l'autre coin, à la gauche de votre homme ; trois sur la cinquième flèche de la table qui est de votre côté à votre droite ; et les cinq dernières sur la première flèche qui joint la bande de séparation dans la seconde table de votre côté, à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la première lame du coin qui est de votre côté, à votre gauche ; cinq sur la dernière lame du coin qui est de votre côté, à votre droite ; trois sur la cin-

quième lame de son côté, à sa gauche ; et les cinq dernières, sur la première lame qui joint la bande de séparation dans la seconde table de son côté, à sa droite.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et comment il faut appeler et nommer les dés.

POUR jouer à ce jeu, il faut, de même qu'au Revertier, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même, c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, et ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit, de même qu'au Revertier, donner le choix des dames et des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura on nomme et appelle les nombres de même qu'au Revertier.

CHAPITRE IV.

De la manière de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

LE contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer les Dames quand on commence la partie.

LES doublets se jouent en ce jeu doublement, de même qu'au Revertier; c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames; si vous faites sannes, il en faut jouer vingt-quatre, et ainsi des autres doublets; ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, et que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la partie, vous pouvez jouer, ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, et faire des cases indifféremment dans toutes les tables: afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire qu'il faut que vos deux dames qui sont dans le coin à la droite

de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche ; de-là vous les passez de votre côté à votre droite, et vous les faites ensuite aller, avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là qu'il faut que vous passiez votre jeu, et qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames avant d'en pouvoir lever aucune, comme vous verrez ci-après.

CHAPITRE VI.

De la manière de battre les Dames.

ON bat les dames, à ce jeu, de la même manière qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où était celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre et as ; vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, et de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou que vous mettez en sur-case.

Vous pouvez même d'une seule dame battre trois et quatre dames, si vous faites un doublet, et qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues sont, comme au Revertier, hors de jeu ; et celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE VII.

De la manière de rentrer.

J'AI observé ci-devant, qu'il fallait que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche; de-là qu'elles vinssent à votre droite, et de votre droite dans la table qui est à votre gauche de votre côté, et que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devaient faire le même chemin, et qu'il devait les conduire depuis votre gauche jusque dans la table qui est à sa droite de son côté : cela vous doit faire connaître que ces deux dames, qui font absolument tout le tour du trictrac, sont la tête ou pile de ce jeu; toutes les dames qui ont été battues doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames; c'est-à-dire, que vous devez rentrer par la table où sont vos deux dames, laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : car non-seulement vous pouvez rentrer sur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même, et mettre sur une même flèche tant de dames que vous voudrez. Par exemple, si n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu, vous faites un beset, et que vous ayez quatre dames à rentrer, vous pouvez les mettre toutes sur cette même flèche où sont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée, vous pouvez de même y mettre tant des dames que vous voudrez : on appelle ces cases-là des points, parce qu'elles servent à passer et sont très-utiles.

CHAPITRE VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

VOUS avez vu qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames ; que la première, qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin, à la droite de votre homme ; la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin, à sa gauche ; la troisième, les trois dames qui sont sur la cinquième case de la table qui vous touche à votre gauche ; et la quatrième, les cinq dames qui sont sur la première flèche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si, le premier coup que vous jouez, vous faites six et cinq, il faut jouer une des dames de votre première pile ou tête, et la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six et as, il faut jouer un six de votre seconde pile, et un as de la troisième, et faire une case.

Si vous faites trois et as, il faut jouer le trois de votre troisième pile, et l'as de la quatrième, et faire pareillement une case. En un mot, il faut tâcher de faire quatre ou cinq cases tout de suite autour de vos troisième et quatrième piles, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou première pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases, comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, et toujours joindre vos cases tant que vous pourrez ; et si votre homme se découvre lorsque votre jeu

est ainsi avaneé, il ne faut point hésiter à le battre : si, au contraire, le jeu de votre homme était plus avancé que le vôtre et qu'il se découvrît, il ne faudrait pas le battre ; car souvent les bons Joueurs tendent des piéges pour faire tomber dedans, et gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc, avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour ; et en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique apprend cela en très-peu de temps.

CHAPITRE IX.

De la manière de lever et finir le jeu.

LORSQUE l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatrième pile, on lève à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la table du trictrac, de même qu'au jan de retour quand on joue au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on lève quatre dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devrait lever se trouve vide, et qu'il y ait des dames derrière pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derrière, on lève celles qui suivent la flèche, d'où le doublet qu'on a amené devait partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes les dames, gagne la partie simple.

CHAPITRE X.

De la Double.

SOUVENT on joue en deux ou trois parties, et même en davantage, parce que ce jeu va assez vîte.

Quelquefois aussi on joue à la première partie, et on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatrième pile ; et s'il en avait levé une, l'on ne gagnerait que la partie simple.

Quand on joue en plusieurs parties et que l'on gagne double, on marque deux parties : celui qui a gagné recommence et a le dé.

CHAPITRE XI.

Des avantages que l'on peut donner.

LES avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu de Revertier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a expliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à Toute-Table, ambesas, ambas et le dé, et encore d'autres, qui dépendent de la convention des Joueurs.

RÈGLES DU JEU
DE TOURNE-CASE.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme Tourne-Case.

Ce jeu consiste dans le seul hasard du dé ; la conduite et le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommait Tourne-Case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou tables du trictrac ; mais cette explication paraît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la manière dont on le joue : car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit, suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case, c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la dernière flèche ou lame du coin ; et comme cette case est faite avec trois dames, et que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu Tourne-Case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

POUR jouer à ce jeu, il faut un trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

On ne joue que deux ensemble, et pour commencer à jouer, on donne le choix des dames et des cornets à celui que l'on considère.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura : chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, et ne joue qu'avec deux dés.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu et de placer ses Dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer le trictrac et les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce trictrac sur une table à laquelle vous êtes assis, et avez la fenêtre à votre droite, et celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté, et a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce trictrac, et ôtez les dames qui sont dedans, et les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le trictrac, proche la même bande ; votre homme fait la même

chose, et il ne reste aucune dame dans le trictrac.

Si dans le trictrac il y avait toutes les dames nécessaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, et vous n'en réservez que trois, et votre homme trois d'une autre couleur, pour jouer comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer et jouer où jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

ON nomme les dés, en ce jeu, de même qu'au Trictrac et au Revertier.

Il faut pousser le dé fort, de manière qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cause du peu de dames qu'il y a, que les coups de dés soient douteux; néanmoins, quand cela arrive, on suit la même règle qu'au Trictrac et au Revertier.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer les Dames quand on commence la partie.

AYANT mis trois dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dé, vous jouez, et si vous faites d'abord six et cinq, vous ne pouvez

jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'est une règle, qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après avoir fait six et cinq vous faites sonnés, vous n'en pouvez jouer qu'un ; il faut que vous le jouïez avec la même dame dont vous avez déjà joué un cinq, parce que si vous le jouïez avec une autre dame, il faudrait passer par-dessus celle dont vous avez joué le cinq, et, en ce jeu, il n'est pas permis de passer aucune dame par-dessus l'autre ; il faut qu'elles se suivent et marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du trictrac, à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre jusqu'au coin de la seconde table qui est à votre droite. Celui qui joue contre vous doit pareillement conduire ses trois dames, depuis sa droite jusqu'au coin qui est à sa gauche ; mais avant que ces dames puissent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles sont plusieurs fois battues de part et d'autre.

CHAPITRE VI.

De la manière de battre les Dames.

COMME les deux Joueurs jouent et marchent également dans les mêmes tables et vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame sur une flèche qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue, cette dame est battue, et celui contre qui on joue est obligé de la prendre et de la rentrer dans le jeu.

L'on bat, à ce jeu, malgré soi, parce que, comme il a été observé, l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre, et qu'on ne peut point passer une dame par-dessus l'autre. Par exemple, votre homme fait d'abord trois et deux; il faut qu'il joue le deux, qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux et as, vous ne pouvez pas battre et jouer le deux, et vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait, le second coup, six et deux, il faut, par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avait déjà joué un deux, parce que c'est encore une des règles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos. Votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrième case de la première table, de son côté; vous avez votre as sur la première table de votre côté; ainsi, si vous faites quatre et trois, vous pouvez vous dispenser de battre

la dame de votre homme, c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté, vis-à-vis la sienne, parce que vous ne pouvez jouer le trois, qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme, qui a été battu, reprend donc sa dame et joue; s'il fait cinq et quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette règle, qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené et conduit ses dames, savoir, l'une dans un coin, et les deux autres tout contre; en sorte qu'on ne peut les mettre sur le coin qu'en faisant un as, et puis un deux, et l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

CHAPITRE VII.

Du coin de repos.

Le coin de repos, en ce jeu, est la douzième case. Il est appelé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sûreté, et ne peuvent plus être battues; et c'est un grand avantage en ce jeu, pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin, a gagné la partie. S'il les y mettait toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagnerait double, si l'on en était convenu.

RÈGLES DU JEU
DES DAMES RABATTUES.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme des Dames rabattues.

CE jeu est de tous les jeux de table un des plus faciles à apprendre, et l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des Dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres; on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se joue dans un tricrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, et de dés.

On ne le peut jouer que deux ensemble, et pour commencer, on donne le choix des dames et

des cornets à celui que l'on considère, ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui est du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

CHAPITRE II.

De la manière de disposer le jeu, et de placer ses Dames pour jouer.

QUAND on veut jouer à ce jeu, et qu'on a ouvert le trictrac, il faut que chacun mette toutes ses dames dans la table du trictrac la plus près du jour, et là, qu'il fasse six piles ou tas de ses dames sur toutes les flèches qui sont de son côté : sur chacune des trois premières flèches proche le jour, il faut mettre deux dames, qui font six dames; sur chacune des trois flèches qui sont jusqu'à la bande de séparation, il faut mettre trois dames, qui, avec les six précédentes, composent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout, il faut observer de mettre toutes ses dames l'une sur l'autre, et non point accouplées en manière de case.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

ON nomme le dé, en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table, c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dé rondement, sans hésiter, et le faire toucher du moins la bande de son homme. Il est bon par-tout dans le trictrac, pourvu qu'il ne soit pas en l'air.

Il est permis de changer de dés, et même de rompre, quand on appréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, et établir une peine contre celui qui rompra.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer ses Dames.

QUAND chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue et rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour; ainsi, celui qui a fait six et

as, abat la dame qui est empilée sur la première case, où il n'y a que deux dames, et par-là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as sur la première case ou pile, le deux sur la seconde, le trois sur la troisième, le quatre sur la quatrième, le cinq sur la cinquième, et le six sur la sixième pile, qui est la dernière.

Vous voyez d'abord que cette manière de jouer les nombres est bien différente des autres jeux de table, où, par exemple, pour jouer un six, l'on place la dame six flèches au-dessus de l'endroit d'où elle part; au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas sur la même flèche où elle était empilée.

Quand vous avez joué votre six et as, votre homme joue le dé à son tour; s'il fait un doublet, par exemple, terne ou double deux, comme sur les cases du trois et du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais parce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, et joue derechef; et s'il fait un second doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dé, jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

Voilà donc deux choses essentielles à remarquer en ce jeu.

La première, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, supposé qu'il le puisse; et s'il ne le

peut pas, il n'est joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux et as qu'il a joué; vous avez ensuite joué, et avez amené le même coup que vous avez pareillement joué; votre homme rejoue et fait encore deux as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déjà abattus.

La seconde, que celui qui fait un doublet conserve le dé, et joue jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

On appelle coup simple, les coups inégaux, comme sont six et cinq, cinq et quatre, trois et deux, quatre et trois.

Les doublets sont deux nombres semblables, tels que sont sannes, double deux, terne, quaderne, ambesas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'est d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amène, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas; car celui contre qui l'on joue, n'est pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliiez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

CHAPITRE VI.

De la manière de lever et de rompre le jeu.

APRÈS avoir rabattu ses dames de dessus les diverses piles et tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, lève à chaque coup de dé les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait beset, il lève les deux dames de la première case, et parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second beset, il ne lève rien, ne lui étant pas permis de jouer beset tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case, en ce jeu, a son nombre fixe et certain, et que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux deux, et la troisième un trois, et ainsi des autres; et quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont joués par l'autre, cette règle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux et le trois, etc. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, et que votre homme ayant tout rabattu et levé un beset, ait fait un second beset; en ce cas, ni lui ni vous ne leverez rien : lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer; et vous, parce que c'est une des règles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever, tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames ainsi, n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue

point ; mais, qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, et c'est votre homme qui les joue pour vous, jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière dame ; ce qui fait bien souvent que votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever lorsque votre dernier nombre arrive ; quelquefois même il n'en a plus qu'une : mais quand une fois vous avez abattu votre dernière dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux ; lui, au contraire, travaille toujours pour vous ; car, comme il a peu de dames, il ne saurait si facilement faire les nombres qui lui manquent ; et il arrive assez souvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ses dames, a gagné la partie.

La règle que bois touché doit être joué, n'a point lieu en ce jeu, parce que, comme il a été dit, chaque pile de bois a son nombre fixe, étant impossible de pouvoir jouer le même nombre de différens endroits : ainsi, supposé que vous ayez fait un carme, et qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrième case, vous ayez abattu deux dames de la cinquième, vous pouvez, et même vous devez remettre vos deux dames sur votre cinquième pile, et jouer votre carme comme il doit être joué.

RÈGLES DU JEU
DU PLAIN.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme le jeu du Plain.

CEUX qui savent jouer au Trictrac apprennent très-facilement ce jeu ; il demande quelque conduite, mais l'on peut dire que le hasard y a plus de part que le bien joué, puisque celui qui y fait les plus grands nombres gagne infailliblement la partie.

Il est appelé le jeu du Plain, parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir et faire le plain ; c'est-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes et accouplées dans la table du grand jan, que l'on appelle au Trictrac indifféremment, grand jan, ou grand plain.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

L'ON joue ce jeu dans un Trictrac, dans lequel il faut qu'il y ait trente dames, moitié d'une couleur et moitié d'une autre, deux cornets et des dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une, ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer, le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer, on doit, suivant les règles de l'honnêteté, donner le choix des dames et des cornets à la personne que l'on considère.

Ensuite, on tire à qui aura le dé : pour cela chacun en prend un et le jette : celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu et de placer ses dames pour jouer.

IL faut disposer le Trictrac de la même manière que si l'on voulait jouer au jeu de Trictrac ; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plain, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait, chacun empile ses dames sur la première case ou lame de la table la plus éloignée du jour, tout de même qu'au Trictrac.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer, de jouer ou de jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

LE Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les règles du Revertier; ainsi, on n'en dira rien ici.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer ses dames, et la fin du jeu.

VOS dames étant empilées, comme il vient d'être dit, il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les flèches du grand jan, parce qu'il est facile de couvrir après, quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de mettre une seule dame dans le coin qu'on nomme, au Trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au Revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde de ne point forcer son jeu, et tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plûtôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie; mais il n'a pas le dé pour la revanche, et on tire à qui l'aura.

RÈGLES DU JEU DU TOC.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, et pourquoi on le nomme du Toc.

TOUS ceux qui savent le jeu du Trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un et l'autre consistent dans les mêmes règles, dans la même marche et disposition du jeu.

Il est appelé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher et battre leur adversaire, ou de gagner une partie double ou simple par un jan ou par un plain, ainsi qu'il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se réglant comme le Trictrac, il faut, pour y jouer, avoir un Trictrac garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dés, et deux fiches ou fichets, pour marquer les

trous ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit, de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames et des cornets.

On ne joue qu'avec deux dés, et chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer (car on ne peut jouer que deux ensemble) tirent le dé à qui l'aura.

CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu et de placer ses Dames pour jouer.

ON place ses dames, à ce jeu, de même qu'au Trictrac; c'est-à-dire, qu'on les met sur la première lame de la première table, pour les mener ensuite dans la seconde, et y faire son plain et grand jan.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.

L'ON nomme les nombres du dé en ce jeu, comme au Trictrac; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, et ne

point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, suivant qu'il est dit dans les règles des jeux précédens, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

CHAPITRE V.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

L'ON ne marque pas, en ce jeu, des points comme au jeu de Trictrac; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous; il dépend des Joueurs d'en fixer le nombre; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit jan fait, à la réserve d'une demi-case, et qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit jan par un nombre simple: si nous jouïons au Trictrac, je marquerais seulement quatre points; mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, et j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si, en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, et que la double ira; alors, si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous batte une

dame par deux moyens ou par doublet, ou, en un mot, que je fasse quelque jan où rencontre du jeu du Trictrac par doublet; comme, par exemple, si je battais le coin, ou que, commençant la partie, je fisse jan de deux tables par doublet, ou jan de meseas par doublet; en ce cas je gagnerais la double, et vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans et coups du Trictrac se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé a la liberté de s'en aller, de même qu'au Trictrac.

Pour ce qui est de la manière de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, et toujours couvert, tant qu'il est possible.

TABLE

DES

CHAPITRES

Des Règles du Jeu du Revertier.

CHAP. I. *De l'excellence et de la beauté de ce jeu, et de l'origine de son nom.* pag. 132
CHAP. II. *Comment il faut disposer le jeu pour jouer.* 133
CHAP. III. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* 134
CHAP. IV. *Comment il faut nommer et appeler les dés.* 135
CHAP. V. *Comment il faut jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* ibid.
CHAP. VI. *Comment il faut jouer ses dames, quand on commence la partie.* 136
CHAP. VII. *De la tête.* 138
CHAP. VIII. *Des cases, et de la manière de battre.* 139
CHAP. IX. *De la manière de rentrer.* 140
CHAP. X. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.* 142
CHAP. XI. *De la double.* 143
CHAP. XII. *De la manière de lever et de finir le jeu.* 144
CHAP. XIII. *Des avantages qui peuvent être donnés.* 146
CHAP. XIV. *Des règles générales.* ibid.

TABLE

DES

CHAPITRES

Des Règles du Jeu de Toute-Table.

CHAP. *De l'excellence et de la beauté de ce Jeu, et pourquoi il est nommé Toute-Table.* page 147
CHAP. II. *De la maniere de disposer le jeu, de placer ses dames pour jouer, et combien on peut jouer ensemble.* 148
CHAP. III. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et comment il faut appeler et nommer les dés.* 149
CHAP. IV. *De la manière de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* 150
CHAP. V. *De la maniere de jouer les dames, quand on commence la partie.* ibid.
CHAP. VI. *De la manière de battre les dames.* 151
CHAP. VII. *De la manière de rentrer.* 152
CHAP. VIII. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.* 153
CHAP. IX. *De la manière de lever et finir le jeu.* 154
CHAP. X. *De la Double.* 155
CHAP. XI. *Des avantages que l'on peut donner.* 156

TABLE DES CHAPITRES

DES RÈGLES

DU JEU DE TOURNE-CASE.

CHAP. I. *De la qualité de ce jeu, et pourquoi on nomme tourne-case.* 156
CHAP. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* 157
CHAP. III. *De la manière de disposer le jeu, et de placer ses dames pour jouer.* ibid.
CHAP. IV. *De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* 158
CHAP. V. *De la manière de jouer les dames quand on commence la partie.* 159
CHAP. VI. *De la manière de battre les dames.* 160
CHAP. VII. *Du coin de repos.* 161

TABLE DES CHAPITRES

DES RÈGLES

DU JEU DES DAMES RABATTUES.

CHAP. I. *De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme des dames rabattues.* 162
CHAP. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* ibid.

CHAP. III. *De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.* 163
CHAP. IV. *De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* 164
CHAP. V. *De la manière de jouer ses dames.* ibid.
CHAP. VI. *De la manière de lever et de rompre son jeu.* 167

TABLE DES CHAPITRES

DES RÈGLES

DU JEU DU PLAIN.

CHAP. I. *De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme jeu du Plain.* pag. 169
CHAP II. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* ibid.
CHAP. III. *De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.* 170
CHAP. IV. *De la manière de nommer, et de jouer ou jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* 171
CHAP. V. *De la manière de jouer ses dames, et la fin du jeu.* ibid.

TABLE DES CHAPITRES

DES RÈGLES

DU JEU DU TOC.

CHAP. I. *De la qualité de ce jeu, et pourquoi on le nomme du Toc.* pag. 172
CHAP. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer et commencer à jouer, et combien on peut jouer ensemble.* ibid.
CHAP. III. *De la manière de disposer le jeu et de placer ses dames pour jouer.* 173
CHAP. IV. *De la maniere de jouer ou de jeter les dés, et quand le coup est bon ou non.* ibid.
CHAP. V. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.* 174

RÈGLES ET PRINCIPES TOUCHANT LE JEU DE DOMINO;

Avec les décisions des meilleurs Joueurs.

CHAPITRE PREMIER.

Idée générale de ce jeu.

Ce jeu, formé de dés longs, plats et carrés, peut être fait de différentes matières; il est ordinairement d'os ou d'ivoire, mais il est plus propre lorsqu'il est moitié os ou ivoire, et l'autre moitié de bois noirci; c'est-à-dire, la moitié où les points sont marqués est dessous, et le bois noirci dont elle est couverte fait l'autre moitié; c'est cette qualité qui règne aujourd'hui, et il paraît que le choix en est déterminé : à tous égards, cela doit être, car la propreté dont ce jeu est, procure de l'habileté à jouer.

Ce jeu peut avoir un nombre de dés considérable, mais il est fixé à vingt-huit, et cette quantité suffit pour le rendre compliqué et intéressant dans les différentes manières de le jouer.

Dans ces vingt-huit dés, il se trouve sept espèces de dés qui commencent par le double blanc et finissent par le double six ces dés forment ensemble un nombre de cent soixante-huit points.

Dans ces sept espèces de dés il se trouve huit dés qui ont une même terminaison, c'est-à-dire huit blancs, huit as, huit deux, huit trois, huit quatre, huit cinq, et huit six : on en compte huit, attendu qu'il se trouve deux blancs dans le double blanc, ainsi des autres ; chaque sorte de dé se trouve donc avoir un bout marqué de chaque espèce de dé.

Ce jeu est singulièrement en usage ; il se fait d'assez belles parties : je dis belles, non pas à cause des sommes qui se jouent, mais à cause de la manière de le jouer. L'habileté que les Joueurs y apportent, les dés posés à propos pour faire bouder ses adversaires ; enfin, le désir de faire domino, fait découvrir dans un Joueur une passion intéressante.

Il n'est pas ordinaire qu'il se commette aucune tromperie à ce jeu, ce que l'on y joue ne méritant pas la peine de tromper ; il arrive cependant quelquefois des coups à décider, et c'est pour éviter toutes contestations que j'entreprends de donner des règles ; mais avant de le faire, j'ai cru nécessaire de donner une idée des différentes parties qui se jouent, et de rendre compte des principes que l'on doit avoir pour ce jeu. On sera donc plus à même de juger de la justesse de ces règles, quand on aura senti les endroits qui en sont susceptibles : ces règles ont déjà été consenties par nombre de personnes qui s'amusent à ce jeu, c'est pourquoi je ne désespère pas que le Public ne les adopte.

CHAPITRE II.

De la partie du tête à tête, à chacun six dés.

LA première manière de jouer que j'établis est le tête à tête. Je suppose deux Joueurs de même force, avec un Domino de vingt-huit dés, jouant au plutôt cent points pour gagner : si les Joueurs prennent chacun six dés, la partie est simple ; en voici un exemple.

Je suppose donc que c'est à moi à poser premier, et que j'aie en main le double six, d'autres six, et d'autres dés composant les six dés que je dois avoir en main ; c'est le jeu de poser ce même double six : si mon adversaire pose un dé sur le mien, et que j'aie de celui qu'il m'avance, je prends et pose sur ce même dé : si mon adversaire ne prend pas l'autre côté de mon premier dé, je dois douter qu'il n'en a pas, à moins qu'il ne pose le double de celui que j'avance, car c'est le jeu ; alors il pose sur le second dé que je viens de lui avancer ; et si celui qu'il me joue est un dé qui soit à l'un des bouts des six qui me restent, je fais un partout ; c'est-à-dire, au moyen de ce qu'il reste encore un côté du six que j'ai le premier posé, et de ce que sur le dé qu'il vient de m'avancer, je pose un six, j'appelle ce jeu faire un partout ; nécessairement je le fais bouder ; voilà donc trois dés placés : il m'en reste encore trois ; je suppose deux six, dont l'un est le six blanc et le double blanc, et

un autre dé c'est bien jouer que d'avancer celui dont vous avez le double blanc, parce que sur le blanc que vous avancez, vous appelez le dé qui se trouve au bout de votre autre six; s'il vous arrive, vous fermez le jeu en faisant partout.

Il arrive souvent qu'on eût mieux fait d'avancer le dé dont vous n'avez plus, mais cette façon de jouer dépend du caprice; car, celui à qui il arrive de prendre un des deux partis, joue bien quand le hasard le favorise.

Mais s'il arrive que sur le six partout que vous venez de faire, l'adversaire pose un dé, et que vous en ayez, il faut placer ce dé et conserver vos deux autres six; il ne peut que vous avancer un dé sur lequel vous avez encore à faire un partout; alors c'est gagner le coup forcément : dans tous les cas, et c'est un principe qu'il ne faut jamais oublier, c'est qu'on doit toujours faire en sorte d'avoir les deux bouts ouverts sur lesquels vous puissiez poser, de crainte qu'on ne vous ferme le jeu.

Je viens de dire que celui qui pose doit poser le double six, s'il l'a avec d'autres; il doit en faire de même de tous autres doubles, s'ils se trouvent accompagnés; mais le poseur doit bien se garder de poser un double s'il l'a seul et qu'il lui reste beaucoup de points, car il arrive souvent que son adversaire n'a pas de ce dé : il s'agirait donc de compter, en sorte que le poseur qui a beaucoup de points, se trouverait ne pas jouir de l'avantage qu'il aurait eu de poser, et perdrait par un principe certain, qu'ayant beaucoup de points,

son adversaire doit en avoir peu; mais si au contraire celui qui pose a un double seul, et qu'il lui reste peu de points, il doit courir le risque de fermer le jeu, et de faire abattre pour compter : il vaut donc mieux être presque sûr de ne pas passer ce certain double, que de l'exposer et perdre beaucoup de points.

A cette partie il s'agit de savoir s'il faut attendre que son adversaire avance un dé qui puisse vous faire poser un double quelconque que vous avez en main, ou si vous devez l'avancer vous-même; il ne peut y avoir de principes à cet égard tel qui l'avance eût peut-être mieux fait d'attendre, et tel qui ne l'avance pas, en le gardant peut gagner beaucoup de points : il faut observer que, comme à cette partie il n'y a pas de ressource, attendu le petit nombre de dés avec lequel on joue, il faut toujours passer un double, surtout quand il est fort.

Il est encore nécessaire de savoir, lorsque vous avez en main le double six et d'autres six, avec le double cinq un autre cinq seulement, qui est le cinq-six et autres dés, lequel du double six ou du double cinq on doit placer premier : c'est le jeu de placer le double cinq, parce que vous avez de quoi à représenter deux fois des six pour faire passer votre double : cependant sans ce cinq-six il faudrait placer votre double six car il vous resterait sûrement en main. Il résulte donc de cette observation, qu'en plaçant votre double cinq, votre adversaire peut avancer un dé qui soit à un de vos six ; vous ouvrez donc vos six sur ce dé, si votre adversaire le prend sans

rien attendre : posé votre cinq-six, vous devez poser votre double six ; au lieu que s'il arrivait que vous posiez votre double cinq, et que vous n'ayez pas le cinq-six, vous risqueriez de perdre tous vos six ; et je dis aussi que si au contraire vous commenciez par le double six, vous risqueriez de perdre le double cinq, par la raison que, lorsque vous ouvririez votre double cinq par la position de votre cinq-six, votre adversaire attentif à ne pas laisser le double cinq, vous le fermerait ; ce serait donc par hasard que vous réussiriez en jouant le double six : or, comme il est déjà beaucoup de hasards dans ce jeu, on doit, quand on le peut, les éviter.

CHAPITRE III.

De la partie du tête à tête, à tel nombre de dés que ce soit, sans être au point.

CETTE partie est plus simple que celle dont je viens de parler, en ce qu'il ne faut dans celle-ci que placer ses dés pour faire domino ; au lieu que dans l'autre, l'on joue non-seulement pour faire domino, mais encore pour gagner des points.

Cette partie se joue donc à qui fera un certain nombre de coups domino pour gagner ; et comme il ne faut qu'empêcher de passer un double, pour qu'on fasse domino lorsque l'occasion se présente, il ne faut pas la manquer : il faut avoir pour principe de conserver les deux bouts ouverts, sans s'embarrasser

si votre adversaire place ses dés, où s'il passe beaucoup de points; il arrive souvent dans cette partie que le jeu peut se fermer, mais il faut avoir attention de ne pas le fermer si vous avez beaucoup de points; car, à ce jeu, celui qui a le plus de points perd.

CHAPITRE IV.

De la partie du tête à tête, à chacun sept, huit dés, ou plus, aux points.

CETTE partie se joue à-peu-près sur ces mêmes principes; j'observe cependant qu'il faut bien se garder d'avancer un dé dont on a le double, et dont on n'en a pas d'autres quand on ne pose pas premier; car il est presque certain que si vous l'avancez, ce double doit vous rester en main dans cette partie à sept, à huit, jusqu'à douze dés, on doit être assuré que son adversaire a un dé de chaque sorte: or, si vous l'avancez, comme c'est le jeu de votre adversaire de le fermer, vous devez donc perdre ce double, puisque vous-même vous ne pouvez plus l'avancer. Je ne parle pas de celui qui pose premier, c'est son jeu d'avancer le dé dont il a le plus: voilà ce qu'il ne faut pas perdre de vue à cette partie, et voilà ce que je peux en dire: elle est trop ingrate et n'est pas amusante, attendu le nombre de dés qui reste à l'écart.

CHAPITRE V.

De la partie du tête à tête aux points, à chacun douze dés.

C'EST la plus belle partie qui puisse se faire ; elle est belle, dis-je, parce qu'elle est difficile à conduire, et il faut y apporter beaucoup de réflexion, pour ne pas faire de fautes et ne pas perdre beaucoup de points.

Dans cette partie, celui qui pose doit observer de ne pas avancer le double dont il a tous les autres dés qui le suivent, parce qu'il serait obligé d'avoir le jeu à chaque dé, au lieu qu'en ne commençant pas par le double, vous forcez votre adversaire à avancer un dé sur le bout ouvert sur lequel vous posez un de vos dés dont vous avez le plus ; vous enchaînez donc la partie, et vous la conduisez jusqu'au point de la fermer : vous ne devez donc pas, dis-je, poser votre double, parce qu'il vous empêche de bouder, et encore parce qu'il vous empêche d'avancer un dé fort.

Le principal point de vue qu'un Joueur doit avoir, est de ne jamais ouvrir un dé contenant beaucoup de points, et de couvrir, autant qu'il le peut, ceux que son adversaire peut lui avancer, sur-tout lorsqu'il est presque sûr qu'il boude de l'autre bout, et il ne doit pas oublier que, dans cette partie, comme dans toute autre, il faut se conserver les deux bouts ouverts.

A ces parties, lorsque votre adversaire vous

avance un dé dont vous avez le double, vous ne devez pas poser au premier coup ce double, sur-tout si vous n'avez pas beaucoup de ce dé, ou si vous appercevez que cela ferait le jeu de votre adversaire : vous devez au contraire avancer un autre dé ; et vous jouez toujours bien, si, en ne faisant pas votre jeu, vous empêchez celui de votre adversaire.

C'est à quoi un Joueur doit bien s'attacher, de passer ou de ne pas passer ses doubles : s'il boude d'un bout, et qu'en passant le double sur le dé ouvert, il craigne que son adversaire ne ferme le jeu, il doit passer au contraire le dé qui puisse lui empêcher de faire un partout ; car alors l'adversaire peut bouder sur cet ancien dé que vous venez de lui avancer, et est forcé de poser sur le dé qui lui aurait fait faire un partout : vous posez donc votre double sur ce dé, la partie s'enchaîne, et on passe beaucoup de points ; mais s'il ne boude pas sur ce dé que vous venez de lui avancer, et qu'il y joue en gardant toujours l'autre bout, passez les plus gros dés que vous pouvez avoir ; par ce moyen vous évitez de faire gagner beaucoup de points : votre adversaire vous invitera plusieurs fois à passer vos doubles ; mais ne le faites pas, et présentez-lui toujours un dé sur lequel il ne puisse passer les siens. Il n'est qu'un seul cas où l'on doive passer ses doubles, c'est lorsqu'on le fait pour faire fermer le jeu par votre adversaire, c'est-à-dire, lorsque vous le soupçonnez d'avoir plus de points que vous, malgré que vous ayez plus de dés que lui : en comptant sur le

nombre de vos dés, il se trompe, et vous profitez du coup.

Un Joueur doit toujours deviner à-peu-près le nombre de points que son adversaire peut avoir ; et lorsqu'il se trouve embarrassé et qu'il craint de faire un partout, et si le nombre qu'il a ne peut pas, au cas qu'il perde le coup, lui faire perdre la partie, il doit hasarder de fermer le jeu, pour compter ensuite ; mais si au contraire il a assez de points pour perdre du coup, il ne doit point hasarder, et jouer pour faire domino à coup sûr, ou pour passer beaucoup de points.

Un Joueur doit toujours se maintenir, ne point paraître avoir d'un dé plus que d'un autre, ne point paraître désirer qu'on en avance de gros ; car au regard, à la conversation, au maintien, il est possible de se douter de ce qu'on a dans sa main, et c'est sur-tout aux derniers dés, et sur la fin d'une partie qu'il faut être plus circonspect. Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul dé, et que votre adversaire en a deux qu'il peut poser aux deux bouts, il cherche à savoir celui qu'il doit poser pour vous empêcher de faire domino ; ce n'est pas que j'approuve cette conduite ; au contraire, il est d'un beau Joueur de ne pas chercher à tirer parti de ces examens qui retardent les parties, et qui impatientent un Joueur.

Telle est la conduite qu'on doit tenir dans cette partie : on pourrait prendre un plus grand nombre de dés, mais il est nécessaire qu'il y en ait à l'écart, et les quatre qui y restent suffisent pour faire produire différentes

révolutions dans le jeu, et différens coups de hasard toujours surprenans.

Voilà, dis-je, les coups qui arrivent à chaque partie ; à l'égard des autres dont je ne parle pas pour les Joueurs, il faut se souvenir de passer le plus de points possible, et poser un dé dont il vous reste encore.

Il est aussi bon d'observer que, quand il vous reste en main tous les dés d'une même sorte dont vous avez aussi le double, il ne faut pas poser votre double ; il faut au contraire ouvrir le jeu et attendre un dé propre encore à faire un partout : en gardant ce double, et en le passant sur un certain coup, vous vous évitez d'ouvrir un dé, vous forcez votre adversaire de l'ouvrir, et vous le fermez lorsqu'il vous est ouvert, ou vous passez un double que vous n'eussiez pas passé si vous l'eussiez ouvert.

CHAPITRE VI.

De la partie à quatre, à chacun pour soi, sans être aux points.

POUR jouer cette partie, il faut mettre chacun au jeu, prendre chacun six dés, et retirer du jeu sa mise, autant de fois qu'on fait domino : c'est-à-dire, et je suppose que c'est à moi à poser, je dois être plus certain de faire domino, qu'aucun autre Joueur, parce que je me trouve avoir un dé de moins, si je ne boude pas si donc je fais domino, je

retire ce que j'ai mis au jeu, le coup se recommence, on mêle les dés, et celui qui est à ma droite pose; si le hasard me favorise, que mes adversaires boudent un seul coup, et que je passe mon domino, je retire pareille somme, et ainsi de suite, jusqu'au quatrième coup: lorsque le jeu est retiré, on rentre de nouveau au jeu, et l'on joue. L'avantage qu'il y a à cette partie, c'est que vous pouvez gagner trois fois autant que vous avez hasardé.

Je n'ai jamais adopté cette partie, en ce qu'elle est susceptible d'inconvéniens désagréables on favorise qui l'on veut, et l'on fait faire domino à qui l'on veut, quand sur la représentation d'un dé, vous en avancez un tout nouveau, ou un dans lequel votre adversaire est entré; car c'est encore un principe, à cette partie, d'avancer un dé dont vous en avez beaucoup.

CHAPITRE VII.

De la partie de la Poule.

CETTE partie se joue à trois ou à quatre, au plutôt cent points; on met au jeu chacun une somme qui est toujours assez modique, et celui qui a le plutôt cent points gagne la poule.

Les principes de cette partie sont généraux, c'est de poser des dés de ceux dont on a le plus, d'avoir attention au nombre qui en est déjà passé, de ne pas avancer un dé, de-

de crainte qu'étant nouveau, celui qui est après vous ne fasse domino ; de prendre plutôt un dé duquel on est sûr, que d'en ouvrir un nouveau ; de faire attention à celui qui joue pour peu de points ; car, dans ce cas, il faut jouer de manière que celui qui n'a pas beaucoup de points fasse domino.

Lorsque vous voyez que les gros dés ne s'ouvrent pas, et que vous craignez que quelqu'un ne gagne du coup, au lieu de faire un partout au côté faible, faites-le au côté fort ; dans ce même cas, si vous n'avez qu'un six, ne prenez pas celui qu'on vous a ouvert, laissez passer des points : mais dans le cas contraire, si vous avez le désir de gagner beaucoup de points, prenez les gros dés qui vous sont avancés, autant que vous le pourrez, faites des partout toujours du côté faible ; et si vous réussissez à faire domino, vous êtes sûr de gagner beaucoup de points.

Il faut aussi avoir attention de passer ou de ne pas passer un double, c'est-à-dire, qu'il faut le passer si vous ne craignez pas qu'on ferme le jeu ; mais il faut se garder de le faire si vous craignez qu'on ferme le jeu : quelquefois cependant vous tendez un piége, je veux dire, que vous le passez ou vous ne le passez pas, si c'est le jeu, pour le fermer, mais dans le cas où vous n'avez que très-peu de points, et que vous espérez gagner étant fermé.

Cette partie de la poule aux points est belle, lorsqu'elle ne se fait qu'à trois personnes, à chacun huit dés.

Cependant on peut la faire à quatre, à chacun six dés : voici comme elle se gouverne.

On prend chacun six ou huit dés ; celui qui doit poser doit toujours avancer ses plus gros dés, à moins cependant que ce ne soit un double, et qu'il soit seul; car il pourrait arriver qu'on fasse un partout dans ce double, et il bouderait.

CHAPITRE VIII.

De la partie au dernier le point au plus.

CETTE partie, pour être belle, ne doit se faire qu'à trois. Pour la jouer, on prend ordinairement sept dés: le principal but de cette partie est de se débarrasser, le plus qu'on peut, de ses gros dés, parce qu'il arrive assez souvent qu'on ferme le jeu ; cependant, celui qui pose ne doit les ouvrir que comme forcé, c'est-à-dire, à moins qu'il n'en ait beaucoup de gros, parce qu'autrement les forts dés qu'il a servent à fermer ceux qu'on lui avance.

CHAPITRE IX.

De la partie au Piquet voleur, c'est-à-dire, deux contre deux, à chacun six dés, au plutôt cent points.

IL faut, à cette partie, avoir pour principe de fermer toujours le dé de votre adver-

faire : voici, pour plus d'éclaircissement, un exemple.

Je suppose un Joueur qui doit poser premier, et qu'il ait en main un double et trois ou quatre autres dés qui se rapportent à ce double, et un autre double avec un autre dé ; c'est le jeu de poser le double dont on n'en a plus, ou dont on n'en a qu'un ; parce que vous forcez vos adversaires de vous ouvrir les dés qui se rapportent à ceux que vous avez en main, et il peut arriver que vos adversaires, et même votre partenaire, vous avancent des dés dont vous avez tout le reste en main ; vous devenez donc maître du jeu, et vous ne pouvez faire que domino. Quand votre jeu n'est pas sûr, il faut avoir attention au dé que votre partenaire vous avance, n'y point poser ; et si vous avez un partout à faire, c'est de le faire dans le dé qu'il vous offre. De même quand vous n'avez pas de jeu fait, il faut faire attention, si vos adversaires jouent pour peu, d'avancer les gros dés, afin de ne pas perdre du coup : lorsque vous avez un partout à faire, par lequel le jeu peut se fermer, il faut savoir qui a posé ; si c'est vous ou votre partenaire, que vous n'ayez pas boudé, que les gros dés ne soient pas sortis, et qu'il vous reste peu de points, il faut le fermer ; si au contraire, quoique vous ayez posé, que les gros dés ne soient pas passés, et qu'il vous reste plus de dés et de points que vous en pouvez soupçonner à vos adversaires, il faut faire le partout du côté qu'il ne soit pas fermé ; il faut aussi faire attention que, quoique vous ayez beaucoup de points, si

votre partenaire a moins de dés qu'aucun des Joueurs, vous devez toujours le fermer; il arrive cependant que vous vous trompez, mais qu'importe, c'est le jeu de courir le hasard.

On peut, du jeu de Domino, former encore différentes sortes de parties, telle que la partie à quatre dés, et puiser ensuite au talon; mais n'y ayant pas de combinaison à faire, et devant jouer tous dés forcés, il n'est pas nécessaire d'en parler.

Dans toutes les différentes parties dont il vient d'être parlé, je n'ai pas prescrit particulièrement la manière dont doivent se comporter les adversaires, c'est-à-dire, de ceux qui ne posent pas premiers; mais cependant la marche qu'ils doivent tenir s'y trouve comprise, et pour l'y trouver, il faut réfléchir aux craintes qu'a celui qui pose premier, faire attention aux dés auxquels celui-ci doit bouder, et enfin il verra les coups qu'il doit éviter, par la demande d'un dé favorable que paraîtra désirer son adversaire. Le principe, de se débarrasser des points, pour un poseur, devient nécessaire à celui qui pose en second; l'avantage de fermer le jeu quand on a peu de points, lui appartient aussi: en un mot, il ne doit avoir pour objet que d'empêcher de passer des doubles, de gros dés, et d'avancer les gros dés autant qu'il est possible.

Il est encore une partie qu'on peut former de ce jeu; c'est celle qu'on appelle le *vingt-un*: ce sont deux jeux de vingt-huit dés joints ensemble, desquels on a tiré les deux double-six et un cinq-six; mais cette partie n'étant

pas permise, en ce qu'il peut se jouer gros jeu, et ce jeu n'étant pas fait pour amuser, je n'en donnerai point d'autres idées, et je me contente d'inviter le Public à ne pas s'y livrer.

Règles du jeu de Domino.

Ce n'est pas tant pour parler des principes de ce jeu que pour en établir des règles, que ceci est entrepris. Il est sans doute important, pour éviter des difficultés, qu'il en existe : celles qui suivent sont celles adoptées par des gens réfléchis, et c'est d'après eux que je les mets au jour.

Avant de commencer une partie quelconque, il est nécessaire de savoir qui doit poser premier, parce que c'est un avantage.

I. Il reste donc pour chose décidée, qu'il faut que chaque Joueur prenne un dé, et celui qui a le plus fort pose le premier : si les dés sont égaux, il faut tirer de nouveau, et celui qui a le plus fort se place où il veut, ainsi de suite, à droite.

II. A la partie au Piquet voleur, pour savoir à qui sera ensemble, il faut tirer chacun un dé ; les deux plus forts dés sont ensemble, et les plus faibles ensemble : comme l'avantage est de poser premier, quand les deux forts dés sont égaux, les Joueurs peuvent exiger qu'ils prennent un dé de nouveau, afin de savoir à qui posera.

III. A la partie à douze dés, ou moins, même jusqu'à six, qui a pris un dé de moins, perd la partie ; pour cela, il ne faut pas

attendre que le coup soit fini, il faut avoir posé chacun un dé, le faire voir, et finir cette partie.

IV. A toutes les parties, qui a pris un dé de plus le garde, et même plus.

V. A la partie à quatre, à chacun six dés, qui a pris un dé de moins, on le force d'en reprendre un au talon. Cette règle devient plus douce que celle ci-devant; mais c'est qu'on s'apperçoit plus promptement qu'un Joueur n'a pas son compte, ne devant rester que quatre dés au talon.

VI. La main coule, lorsque celui qui a posé a pris un dé de moins; mais elle ne coule pas, quand ce n'est pas lui qui pose.

VII. Celui qui doit poser doit retourner les dés et les battre, et chaque Joueur peut aussi les battre.

VIII. Lorsque les Joueurs prennent leurs dés, si en les prenant un dé est vu, il faut rebattre; mais si un Joueur, en retournant ses dés, en découvre un, on ne doit pas refaire.

IX. Celui qui boude sur un dé, à telle partie que ce soit, perd la partie si l'adversaire l'exige, ou fait au moins ce qu'il veut; c'est-à-dire, fait poser, ou ne pas poser à un bout ou à un autre.

X. Dans telle partie que ce soit, dès qu'un dé est couvert, ou dès qu'un Joueur a joué à l'autre bout, les dés ne se relèvent point, et la partie est bonne, quand même le dé n'irait pas.

XI. Celui qui pose premier doit laisser prendre les dés à ses adversaires, avant d'en prendre.

XII. Un dé présenté sur un bout, s'il n'y va pas et qu'il aille à l'autre bout, doit être posé.

XIII. Ce jeu doit être joué sans annoncer son dé en le posant; mais si on l'annonce avant que de le poser, et qu'ensuite on en présente un autre, on peut exiger que le dé annoncé soit posé.

XIV. A telle partie que ce soit, les Joueurs doivent laisser leurs dés sur la table.

XV. Un jeu peut être fermé, quand cela plaît à celui qui le peut.

XVI. Si un Joueur dit qu'il boude, que par ce moyen le jeu se trouve fermé, ou que l'on joue encore, et qu'ensuite il présente son dé sur un autre bout, la partie doit être finie à l'instant; et si c'est à la poule qu'on joue, il en sera quitte pour payer à chacun une mise; si c'est au Piquet voleur, il payera la partie pour lui et pour son partenaire; si c'est un tête à tête il perdra la partie, ainsi qu'à toutes autres parties.

XVII. Quand un Joueur prend ses dés, il doit les prendre devant lui, et prendre son compte juste; et s'il lui arrive d'en prendre plus, et qu'il fasse mine, étant devant lui, de les choisir sans être retournés, il gardera ceux qu'il aura pris de trop, ou un Joueur lui en retirera ce qu'il a de trop.

XVIII. Tous les dés découverts doivent être posés sur le coup, s'ils vont.

XIX. Les dés du talon doivent toujours être à la droite de celui qui pose.

XX. Si un Joueur dit qu'il boude, et qu'à l'instant il s'apperçoive qu'il a du dé, il doit poser, si celui qui est sous sa main n'a pas posé;

et s'il a posé, il pourra par la suite poser ce même dé.

XXI. Au Piquet, il pourrait arriver qu'un Joueur, pour faire voir à son partenaire qu'il a un certain dé, pose ce même dé, quoiqu'il n'aille pas ; alors, les adversaires peuvent empêcher que le partenaire de celui qui a découvert son dé n'ouvre pas ce dé : si cependant c'était un dé forcé, ils ne pourraient pas faire bouder.

XXII. Toutes les fautes seront personnelles, et un partenaire n'en souffrira point ; il ne pourra même rien gagner, mais il ne pourra perdre.

XXIII. Quand le jeu se trouve fermé, celui qui a le moins de points gagne ; et lorsqu'il y a un même point entre plusieurs, excepté le poseur, celui qui est le plus près de la droite de celui qui a posé, gagne.

XXIV Un Joueur qui demande qui a posé premier, ou quel est le dé qui a été posé premier, ne peut exiger qu'on le lui dise.

XXV. Si un Joueur fait découvrir les dés de son adversaire, l'adversaire peut faire rebattre, tel nombre de dés qu'il puisse lui rester ; mais la main ne coule pas : cela s'entend seulement dans le tête-à-tête.

XXVI. Un Joueur ne doit point recevoir de conseils ; mais cependant s'il arrivait qu'un spectateur en donne un sans qu'il lui soit demandé, les Joueurs ne pourraient empêcher que le dé désigné ne soit posé, parce que ce serait faire tort à celui qui a seulement réfléchi pour poser, ayant pu, sans qu'on le lui dise, poser le même dé que ce spectateur a désigné.

TABLE

DES

CHAPITRES.

CHAP. I. *Idée générale de ce jeu.* 181
CHAP. II. *De la Partie du tête à tête, à chacun six dés.* 183
CHAP. III. *De la Partie du tête à tête, à tel nombre de dés que ce soit, sans être au point.* 186
CHAP. IV. *De la Partie du tête à tete, à chacun sept, huit dés ou plus, aux points.* 187
CHAP. V. *De la Partie du tête à tête aux points, à chacun douze dés.* 188
CHAP. VI. *De la Partie à quatre, chacun pour soi, sans être aux points.* 191
CHAP. VII. *De la Partie de la Poule.* 192
CHAP. VIII. *De la Partie au dernier le point, au plus.* 194
CHAP. IX. *De la Partie au Piquet voleur, c'est-à-dire, deux contre deux, à chacun six dés, au plutôt cent points.* ibid.
RÈGLES *du Jeu de Domino.* 197

LE JEU DES ÉCHECS.

PRÉFACE.

IL serait inutile de dire beaucoup de choses à la louange du jeu des Echecs, après que tant de célèbres auteurs anciens et modernes en ont fait l'éloge.

Don *Pietro Carrera*, qui nous a donné, l'an 1617, un gros volume sur l'origine et le progrès de ce jeu, nous donne en même temps une liste qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai destinées à cette Préface : j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célèbres et des mieux connus dans le monde, qui, selon lui, ont parlé à l'avantage de ce noble jeu : ce sont *Hérodote*, *Euripide*, *Sophocle* *Philostrate*, *Homère*, *Virgile*, *Aristote*, *Sénèque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, etc. Ce même *Carrera* fait voir, et soutient par des raisons qui paraissent assez convaincantes, que la plupart des susdits Auteurs et plusieurs autres attribuent l'invention de ce jeu à *Palamède*. Il est vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire : quelques-uns veulent qu'il ait existé avant lui d'autres nous assurent que le philosophe *Serse*, Conseiller d'*Ammolin*, roi de Babylone, l'inventa pour détourner ce prince de son

penchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau, de divertissant et de spéculatif. Il est dit que les Egyptiens rangèrent ensuite ce jeu au nombre des sciences, dans un temps même où personne ne les possédait qu'eux; ce fut apparemment sur ce principe:

Scientia est eorum quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si long-temps que ce jeu ou cette science existe, et qu'il est moralement impossible d'en fixer l'auteur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à son sujet, et qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas trois cents ans que ce jeu est inventé. D'autres, pour lui faire grace, veulent bien le reculer un peu plus; ce qu'ils ne feraient peut-être pas, si l'on ne pouvait les convaincre que dans le trésor royal de l'Abbaye de St-Denis, on voit encore aujourd'hui les échecs avec lesquels l'invincible *Charlemagne* (*) se délassait de ses fatigues.

Euripide, dans sa tragédie d'*Iphigénie* en Aulide, nous dit qu'*Ajax* et *Protésilaüs* jouaient aux Echecs en présence de *Mérion*, d'*Ulysse* et d'autres fameux Grecs. *Homère*, dans le premier livre de son Odyssée, rapporte que les Princes, amans de *Pénélope*, jouaient aux Echecs devant la porte de cette belle; ce qui donna lieu à la traduction de

(*) *Charlemagne* vivait dans le huitième siècle.

deux vers grecs de ce grand Poëte, par un excellent auteur :

Invenit autem Procos superbos, qui quidem tum Calculis ante januam animum oblectabant.

Mais, sans s'embarrasser de toutes ces opinions différentes touchant l'origine du jeu des Echecs, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué, depuis un grand nombre de siècles, à l'amusement des plus fameux héros de l'antiquité, et que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'histoire nous rapporte que Charles XII, roi de Suède, était un Prince dont la vertu et l'héroïsme formaient également le caractère. Il était non-seulement capable de résister à toutes les amorces et tentations du vice, mais il savait encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssait le jeu, et le défendait à ses troupes et à ses sujets ; mais celui des Echecs en était tellement excepté, que lui-même l'encourageait par le goût et le plaisir qu'il paraissait y prendre. *Voltaire* nous dit que ce Prince étant à Bender, jouait journellement avec le général *Poniatowki*, ou avec son trésorier *Grothusen*.

Cependant, comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret que ce noble jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les règles attribuées à *Palamède*. Il est dit que les Grecs les observaient si exactement, qu'ils n'auraient pu souffrir un échiquier mal tourné. Ils voulaient absolument (comparant toujours ce jeu à une bataille)

que la tour de la droite fût placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux combattans se promettait la victoire par le moyen de cette case blanche à sa droite.

En plusieurs endroits de l'Allemagne, on a défiguré ce jeu à ne le reconnaître que par la forme de l'échiquier et des pièces. Premièrement, on fait jouer deux coups de suite en commençant la partie cette méthode doit paraître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun jeu où l'on ne joue alternativement chacun à son tour ; et d'ailleurs, pourra-t-on aisément concevoir, qu'entre deux bons Joueurs, celui qui joue le dernier ait beaucoup de chances pour gagner la partie? En second lieu, on donne au pion le droit de passer prise ; ce qui forme non-seulement un jeu tout différent du véritable, mais il diminue beaucoup de sa beauté, parce qu'un seul pion pourra passer au-devant de deux autres qui, avec adresse et peine, se seront industrieusement glissés à trois cases de dames, et qui se trouveront arrêtés ou par le roi, ou par un fou adversaire, tandis que ce seul pion ira ou faire une dame, ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés, pour venir faire la guerre à ce misérable qui n'a aucun mérite, et qui n'a rendu aucun service dans le courant de la partie. C'est assurément tout opposé aux maximes de la guerre, où le mérite seul peut contribuer à l'avancement d'un simple soldat. De plus, lorsque le roi roque, il a le privilége de pousser en même temps le pion de la tour ; et dans ce cas, il joue encore

deux fois de suite. Selon moi, toutes ces difformités ont été introduites par des chicaneurs, qui, pour leur avantage, auront fait jouer les gens à leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de critique, il m'est impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes compatriotes, qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des Allemands. Ils sont d'autant moins pardonnables, qu'il y a parmi eux une quantité de très-bons Joueurs, et même des plus excellens de l'Europe. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissé entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume établie, selon toute apparence, par quelqu'ignorant qui aura été l'introducteur de ce jeu dans le royaume. Je me persuade que c'était un Joueur de dames, qui, ne sachant à-peu-près que la marche des échecs, s'imaginait qu'en allant à dame, on en pouvait faire autant que sur un damier. Je demande donc (sans citer *Palamède*, ou d'autres qui ont limité ce jeu à une seule dame, deux tours, deux chevaliers, etc.) si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un échiquier deux pions plantés sur une même case, pour marquer une seconde dame. S'il en vient une troisième (chose que j'ai vue plusieurs fois à Paris), cela fait encore une meilleure figure, sur-tout lorsque le cu du pion est à-peu-près aussi large que la case qui doit en contenir deux. Je laisse donc à juger à présent si cette méthode n'est pas des plus ridicules, et d'autant plus blâmable, qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le jeu des Echecs est connu.

Toutefois, si malgré mes remontrances, mes compatriotes s'obstinaient à continuer dans la même erreur, je veux les exhorter d'avoir au moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire faire, dans un jeu d'Echecs, trois ou quatre dames, autant de tours, chevaliers etc. pour les placer au besoin.

Je reviens à Don *Pietro Carrera*, qui, selon toute apparence, a servi de modèle au Calabrois et à d'autres auteurs cependant, ni lui, ni aucun d'eux ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des instructions imparfaites et insuffisantes pour former un bon Joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures de jeux, et ensuite ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins; de sorte que le Joueur reste à-peu-près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la partie sans instruction.

Cunningham et *Bertin* nous donnent des Gambits qui font perdre ou gagner, en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'aient trouvé leur compte dans une méthode si facile et si peu laborieuse; mais aussi, quelle utilité un amateur peut-il tirer d'une instruction semblable? J'ai connu des Joueurs d'Echecs qui savaient tout le Calabrois et d'autres auteurs par cœur, et qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne savaient plus où donner de la tête mais j'ose dire hardiment que celui qui saura mettre en usage les règles que je donne ici, ne sera jamais dans le même cas. Je me suis gardé

d'imiter ces auteurs qui, ne sachant comment remplir les feuilles, les ont farcies de quantité de jeux rangés (mais plutôt jeux d'enfans, parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans), pour montrer des parties qui n'aboutissent à rien. Les amateurs se contenteront, j'espère, de leur avoir donné un *modicum et bonum*, qui est utile, instructif, et qui peut se rencontrer dans toutes les parties.

J'omets même tous les mats, excepté celui du fou et de la tour, contre tout adversaire, étant le mat le plus difficile qu'il y ait sur l'échiquier. *Carrera* nous dit bien que ce mat peut se forcer, mais on peut douter par ses écrits qu'il ait su lui-même le coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'a été capable; c'est celle de bien jouer les pions; ils sont l'ame des Echecs ce sont eux qui forment uniquement l'attaque et la défense; et de leur bon et mauvais arrangement dépend entièrement le gain ou la perte de la partie.

Un Joueur qui ne sait pas (même en jouant bien un pion) la raison pour laquelle il le joue, est à comparer à un général qui a beaucoup de pratique et peu de théorie.

Dans mes quatre premières parties, on verra, depuis le commencement jusqu'à la fin, une défense régulière de part et d'autre.

On y pourra apprendre, par des réflexions que je donne sur les coups principaux et qui paraissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle on est contraint de les jouer,

et qu'en jouant toute autre chose on perd indubitablement la partie. C'est ce que je fais par des renvois, afin qu'en voyant les effets, on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra, dans les Gambits, que ces sortes de parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque, ni de celui qui les défend ; et lorsqu'on joue bien de part et d'autre, la partie se réduit plutôt à une remise qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers coups, la partie est perdue.

Mes renvois, qui seront plus fréquens, quoique moins instructifs que ceux de mes autres parties, le feront voir.

Le gambit de la dame entraînant après soi, dans les premiers coups, un grand nombre de différentes parties, a rebuté jusqu'à présent tous les auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler et de nous donner quelques commencemens remplis de faux coups : je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense.

En finissant, j'avertis les amateurs que, dans toutes mes remarques, renvois, etc. pour éviter toute équivoque, je traite toujours le *blanc* à la seconde personne, et le *noir* à la troisième : comme, par exemple, vous jouez, vous prendrez, vous auriez pris, s'entend toujours du *blanc* ; et il joue, il prendra, il aurait pris, s'entend du *noir*.

LE JEU

DES ECHECS.

PREMIÈRE PARTIE,

Où il y a deux renvois, l'un au douzième, et l'autre au trente-septième coup.

1.er *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. De même.
3. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
4. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion le prend.
5. B. Le pion reprend le pion. (*b*)

(*a*) Ce pion se pousse deux pas pour deux raisons d'importance : la première, pour empêcher le fou du roi de votre adversaire, de battre sur le pion du fou de votre roi ; la seconde, pour mettre la force de vos pions dans l'échiquier ; ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une dame.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, savoir, un de vos pions à la quatrième case de votre roi, et l'autre à la quatrième case de votre dame, il faut se garder de pousser aucun des deux avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre ; c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pièces de votre adversaire de se poster dans votre jeu. Cette règle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame. (*c*)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi roque.

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi. (*d*)

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (*e*)

N. Le pion de la dame deux pas.

9. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

10. B. Le fou de la dame à la troisième case du roi.

N. Le pion du fou du roi un pas. (*f*)

11. B. La dame à sa seconde case. (*g*)

(*c*) Si, au lieu de se retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou; et s'il prend votre fou, il faut reprendre du chevalier, puisque par ce moyen il défend le pion de votre roi, qui autrement resterait en prise; mais probablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon joueur tâche de conserver le fou de son roi tant qu'il est possible.

(*d*) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le chevalier empêcherait sa marche.

(*e*) Ce fou se retire, pour éviter d'être attaqué par le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son pion avec le vôtre; ce qui ôterait la force de votre jeu, et gâterait le projet marqué dans la première et la seconde observation. Voyez les lettres *a* et *b*.

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture de sa tour, et cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si, au lieu de jouer votre dame, vous preniez le pion qui vous est offert, vous feriez une grande faute, parce qu'en tel cas votre pion royal perdrait sa ligne; au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame,

N. Le pion du fou du roi prend le pion.(*h*)
12. B. Le pion de la dame le reprend.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*i*)
13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*k*)
N. La dame à la seconde case de son roi.
14. B. Le fou de la dame prend le fou noir.
N. Le pion prend le fou. (*l*)

et le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie, puisque, pour les séparer, il faudra nécessairement que votre adversaire perde une pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre dame, 1. Pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi; 2. pour soutenir le fou de votre dame, qui étant pris, vous obligerait à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir celui de votre roi; ce qui causerait, non-seulement la séparation de vos meilleurs pions, mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa dame, et pousser ensuite le pion du fou de sa dame; mais comme il pourrait prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre, parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame, quoiqu'il fasse par-là doubler le pion de son chevalier : mais il faut observer qu'un pion doublé, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions, n'est point du tout désavantageux. Cependant, pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en ferai le sujet du renvoi qui commencera au douzième coup de cette présente partie, où le fou noir prendra le fou de la dame blanche, et je ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de la dame, ou celui du fou du roi, bien joués et bien soutenus, doivent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels; car si je prétendais faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraînerait à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre chevalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre

15. B. Le roi roque du côté de sa tour. (*m*)
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. Le chevalier prend le fou noir.
N. La dame reprend le chevalier.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas. (*n*)
19. B. Le pion de la tour du roi un pas. (*o*)
N. Le pion de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*p*)
21. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.

roi, outre que cette pièce est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque; il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame, mais il faut s'en défaire pour une autre pièce, quand l'occasion s'en présente.

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi, pour soutenir d'autant mieux le fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussitôt que celui de votre roi sera attaqué.

(*n*) Il est contraint de jouer ce pion, pour empêcher que vous ne poussiez celui du fou du roi sur sa dame.

(*o*) Ce pion de la tour du roi se joue pour unir tous vos pions, et les pousser ensuite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'entrer dans son jeu, et de faire déplacer sa dame; ce qui donnerait d'abord un champ libre à vos pions.

22. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

23. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi. (*q*)

N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi adversaire. (*r*)

24. B. La tour de la dame prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

25. B. La dame prend le pion.

N. La tour de la dame prend le pion de la tour opposée.

26. B. La tour à la case de son roi. (*s*)

N. La dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

27. B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la troisième case de son roi. (*t*)

28. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion le prend.

(*q*) Vous jouez ce chevalier pour pousser ensuite le pion de votre roi, qui est alors soutenu par trois pièces, le fou, la tour et le chevalier.

(*r*) Il joue ce chevalier pour empêcher votre projet et rompre vos pions, ce qui serait indubitablement en avançant le pion du chevalier de son roi; mais en sacrifiant la tour, vous rompez son dessein.

(*s*) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre roi, qui resterait en prise en poussant celui du fou de votre roi.

(*t*) La dame revient à la troisième case de son roi, pour parer le mat qui se prépare.

29. B. Le pion reprend le pion. (*u*)
N. La dame à sa quatrième case. (*x*)
30. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.
31. B. Le fou prend le pion en prise.
N. Le chevalier à sa troisième case.
32. B. Le pion du fou du roi un pas. (*y*)
N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.
33. B. Le fou à la troisième case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
34. B. Le fou à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame blanche.
35. B. Le chevalier à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. La tour du roi donne échec.
36. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.
37. B. Le pion du roi donne échec.
N. Le roi à la troisième case de son chevalier. (*z*)

(*u*) Si vous ne repreniez point du pion, votre premier projet fait depuis le commencement du jeu se réduirait à rien, et vous courriez risque de perdre la partie.

(*x*) La dame offre à changer, pour gâter le projet du mat par le fou et la dame de l'adversaire.

(*y*) Il est à observer que quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pièces qui veulent se glisser parmi eux : peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est fort essentielle.

(*z*) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un second renvoi sur le coup.

38. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La tour à la case du fou de son roi.
39. B. Le chevalier donne échec à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
40. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Ce qu'il voudra, le blanc pousse à dame.

PREMIER RENVOI
DE LA PREMIÈRE PARTIE,

Qui change au douzième coup que le noir joue.

12. *Blanc.*
Noir. Le fou du noir prend le fou de la dame blanche.
13. B. La dame reprend le fou.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. La dame à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame prend le chevalier.
16. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le pion du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à sa seconde case.

19. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le pion de la dame un pas.
21. B. La dame à sa seconde case.
N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.
22. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa dame.
23. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case du roi blanc.
24. B. La tour prend le chevalier.
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame reprend le pion.
N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.
26. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La dame prend le pion.
27. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier à la case de son roi.
28. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. La dame à la quatrième case de la dame blanche.
29. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.
30. B. Le pion du roi un pas.
N. Le chevalier à la troisième case de sa dame.
31. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

32. B. La tour prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

33. B. Le chevalier à la troisième case de la dame noire.

N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34. B. Le pion du roi un pas.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

35. B. Le fou donne échec.

N. Le roi se retire, n'ayant qu'un seul endroit.

36. B. Le chevalier donne échec.

N. Le roi où il peut.

37. B. Le chevalier à la case de la dame noire, donnant échec à la découverte.

N. Le roi où il peut.

38. B. Pousse le pion du roi à dame, et donne échec et mat.

Cette partie ne demande point de remarque, puisqu'elle retient la plupart des coups de l'autre partie.

SECOND RENVOI
DE LA PREMIÈRE PARTIE,
Commençant au trente-septième coup.

37 *coup. Blanc.* LE pion du roi donne échec.
Noir. Le roi à la case de son fou.
38. B. La tour à la case de la tour de sa dame.
N. La tour donne échec à la case du chevalier de la dame blanche.
39. B. La tour prend la tour.
N. Le chevalier reprend la tour.
40. B. Le roi à la seconde case de sa tour.
N. Le chevalier à la troisième case du fou de la dame blanche.
41. B. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le chevalier à la quatrième case du roi blanc.
42. B. Le chevalier prend le pion.
N. La tour à la quatrième case du chevalier de son roi.
43. B. Le pion du roi un pas, et donne échec.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
44. B. Le fou donne échec à la troisième case du roi noir.
N. Le roi prend le fou.
45. B. Le pion du roi pousse à dame, et gagne la partie.

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois :

Un sur le troisième, l'autre sur le huitième, et le troisième sur le vingt-sixième coup.

1 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
3. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion prend le pion. (*b*)
4. B. La dame reprend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
5. B. Le pion du fou du roi deux pas.

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas ; parce qu'en jouant toute autre chose il gagnerait le trait, et par conséquent l'attaque sur vous ; cela non-seulement dérangerait tout votre jeu, mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôterait le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses pions au milieu de l'échiquier, et cela causerait ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours qu'on joue bien de part et d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera séparé de ses camarades ; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions ; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*c*)

6. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le pion de la dame un pas.

7. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du fou de la dame. (*d*)

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

10. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*e*)

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons : la première et principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa dame, et par ce moyen faire place au fou de son roi; la deuxième, pour s'opposer au fou du vôtre; et la troisième, pour s'en défaire dans l'occasion, selon la règle déjà prescrite dans la première partie. Voyez la lettre (*l*), pag. 213.

(*d*) Si, au lieu de sortir ses pièces, comme il le faut, en jouant ce chevalier, il s'avisait de continuer à pousser ses pions, il perdrait bien plus facilement la partie; parce qu'il faut observer qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pièces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus; c'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie, que je fais au huitième coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux pions de front à la quatrième case de votre jeu, valent mieux que s'ils étaient situés à la sixième, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, ils sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes ou sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens, qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que, dans la situation présente, deux corps égaux de pions se trouvent sur l'échiquier; vous

11. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
12. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de son fou.
14. B. Le roi à la case de son fou. (*f*)
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier donne échec au roi et à la tour.
16. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.
N. Le chevalier prend la tour.
17. B. Le roi prend le chevalier. (*g*)
N. La dame à sa seconde case.
18. B. La dame à la case du chevalier de son roi. (*h*)

en avez quatre du côté de votre roi, contre trois des siens, et il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adversaire, particulièrement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche, comme à votre droite.

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure pièce qu'un chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considérer, 1. que ce chevalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette tour, pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place; 2. que cette perte met tellement votre roi en sûreté, que vous êtes en état de former votre attaque, de quel côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

(*h*) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion du fou de votre roi, crainte qu'il ne sacrifie son fou

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

19. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*i*)

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le roi roque du côté de sa dame. (*k*)

21. B. Le fou du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

22. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou. (*l*)

N. La tour de la dame à sa case.

23. B. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à sa case. (*m*)

24. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. La dame à la case du fou de son roi.

25. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.

pour vos deux pions; ce qu'il ferait indubitablement, parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos deux pions, ce serait son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagnerait par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourrait causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pousser le pion du fou de sa dame, ce qui vous donnerait la partie en peu de coups, parce que cela donnerait passage à vos chevaliers.

(*k*) Il roque du côté de sa dame, pour évirer la grande force de vos pions du côté de son roi, d'autant plus qu'ils sont déja beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(*l*) Si, au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie, votre chevalier s'amusait à lui donner échec, vous perdriez au moins deux coups.

(*m*) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi, afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame, prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.

26. B. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame. (*n*)

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*o*)

27. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du fou du roi un pas. (*p*)

28. B. le fou de la dame donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29. B. Le fou prend le chevalier et donne échec.

N. Le roi reprend le fou.

30. B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa dame. (*q*)

31. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la case du chevalier de son roi.

32. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à sa case.

33. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.

34. B. La dame à sa quatrième case. (*r*)

N. Perdu.

(*n*) Vous jouez ce chevalier pour attaquer toujours son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, et pour empêcher le chevalier de votre roi de se poster à la troisième case du chevalier de votre dame; mais comme ce vingt-sixième coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisième renvoi dans cette partie.

(*p*) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(*q*) Si son roi prend le fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte; et s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(*r*) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, et gagne la partie.

PREMIER RENVOI

Sur la seconde Partie, au troisième coup.

3 *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas.
Noir. De même.
4. B. Le pion du roi prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
5. B. Le fou donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
6. B. Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.
7. B. Le pion de la dame prend le pion.
N. le chevalier reprend le pion.
8. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. De même.
9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case du fou.
N. Le roi roque.
10. B. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
11. B. Le roi roque.
N. La dame prend la dame.
12. B. Le chevalier du roi reprend la dame.
N. Le pion de la dame un pas.
13. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.
N. Le pion du roi un pas. (*a*)

(*a*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, et attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

14. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.
15. B. La tour du roi à sa troisième case.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
16. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
17. B. La tour du roi à la troisième case de la dame.
N. La tour du roi à la case du roi.
18. B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame blanche. (*b*)
19. B. La tour du roi à la troisième case du roi.
N. Le chevalier prend le pion de la tour, et donne échec.
20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi se retire.
21. B. Le chevalier donne échec au roi et à la tour, et ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que, jouant toujours bien de part et d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

(*b*) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre, en reprenant le sien, vous aurait ensuite fait gagner le fou de son roi par un échec de votre tour, et par conséquent la partie.

SECOND RENVOI

Sur le huitième coup.

8 *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case du fou de son roi.

Noir. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

10. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

11. B. Le fou du roi à sa troisième case.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de sa dame.

12. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame prend le pion.

14. B. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15. B. Le chevalier prend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

17. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

18. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.

19. B. Le roi roque, et doit ensuite gagner la partie, parce que tous ses pions à la droise sont soutenus, et que les deux pions de son adversaire étant séparés doivent être perdus.

III.e ET DERNIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE,

Au vingt-sixième coup.

26 *coup. Blanc.* LE chevalier du roi à la seconde case de sa dame.
Noir. Le pion du fou du roi un pas.
27. B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
28. B. Le fou de la dame donne échec.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
29. B. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du fou de la dame noire.
N. Le fou du roi prend le chevalier.
30. B. Le fou de la dame prend le fou.
N. La dame à la case de son fou.
31. B. La tour à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
32. B. Le fou de la dame donne échec à la troisième case de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.
33. B. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de la dame noire.
N. Le roi à sa case, ou à l'autre, perd la partie.

TROISIÈME PARTIE,

Commençant par le Noir ;

Où il est démontré qu'en jouant le chevalier du roi au second coup, c'est tellement mal joué, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque et de la donner à son adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie, par trois RENVOIS, *un au troisième, l'autre au sixième, et le dernier au dixième coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la défense.*

1 *coup. Noir.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. De même.
2. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
B. Le pion de la dame un pas.
3. N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)

(*a*) Tout ce que votre adversaire eût pu jouer ou puisse jouer ensuite, c'était toujours votre meilleur coup, parce qu'il est très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi pour son pion royal, puisque par ce moyen le pion de votre roi et celui de votre dame viennent se camper au milieu de l'échiquier, et sont en état d'arrêter les progrès que pourraient faire sur vous les pièces de votre adversaire ; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son cavalier au second coup ; et de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage, qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté et en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra voir par le premier renvoi au troisième coup.

4. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
5. N. Le pion du roi prend le pion. (*b*)
B. Le pion de la dame reprend le pion.
6. N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou. (*c*)
7. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion de la dame un pas.
8. N. Le fou se retire.
B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (*d*)
9. N. La dame à la seconde case de son roi.
B. De même.
10. N. Le roi roque du côté de sa tour. (*e*)

(*b*) Il faut observer que, s'il refuse à prendre votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre adversaire ne s'avise de roquer; en tel cas vous devez, sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aile droite; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir, pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser ses pions des ailes droites ou gauches avant que le roi de votre adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, et par conséquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend du chevalier, vous devez absolument reprendre du pion, qui, étant joint à ses camarades, augmente leur force, ainsi que celle de votre jeu.

(*d*) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatrième case du fou de votre dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque, et que votre adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce fou ne batte sur le pion du fou de son roi.

(*e*) S'il eût roqué du côté de sa dame, c'était votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus commodément avec les pions de votre aile gauche. Mais il est bon

B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

11. N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour. (*f*)

B. La dame à la troisième case de son roi.

12. N. Le chevalier du roi prend le fou. (*g*)

B. La dame reprend le chevalier.

13. N. Le fou de la dame prend le chevalier. (*h*)

B. le pion reprend le fou.

14. N. Le pion du roi deux pas.

B. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.

15. N. Le pion prend le pion.

B. Le pion du fou le reprend.

16. N La tour du roi à la troisième case du fou de son roi. (*i*)

d'avertir encore, pour règle générale, que comme il est dangereux dans une année d'attaquer trop tôt son ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte, de ne pas vous dresser dans l'attaque des pions avant qu'ils ne soient tous bien soutenus, et par eux-mêmes et par vos pièces, sans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisième et dernier renvoi sur cette partie.

(*f*) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(*g*) Si, au lieu de prendre votre fou, il eût poussé le pion du fou de son roi deux pas, il aurait fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, et le coup après pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre chevalier: en tel cas, comme j'ai déjà marqué, votre jeu aurait été de reprendre son fou avec le pion pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, et le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*h*) S'il ne prenait pas ce chevalier, il trouverait son fou renfermé par vos pions, ou il perdrait trois coups inutilement, ce qui causerait la ruine entière de son jeu.

(*i*) Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler, ou pour attaquer et déplacer votre dame.

B. Le pion de la tour du roi deux pas. (*k*)

17. N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.

B. Le roi roque du côté de sa dame.

18. N. Le pion du fou de la dame deux pas.

B. Le pion du roi un pas. (*l*)

19. N. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion de la dame un pas.

20. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

(*k*) Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui étant attaquée, et se retirant derrière ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir; et en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre adversaire.

(*l*) Voici un coup bien difficile à comprendre et à bien expliquer. Il s'agit premièrement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, et qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas, pour deux raisons: la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui en tel cas serait toujours arrêté par le pion de la sienne, et par ce moyen de faire en sorte que le pion de votre roi, restant en arrière, vous devienne inutile; la deuxième, pour empêcher en même temps le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur sa tour, et le sacrifier, parce que votre adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame, que vous avancerez d'abord, et que vous pourrez soutenir, en cas de besoin, par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant, le pion de son roi) a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que son pion étant séparé, et ne pouvant plus être réuni et soutenu par aucun de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris chemin faisant par une multitude de vos pièces qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

B. Le chevalier à la quatrième case de son roi. (*m*)

21. N. La tour du roi à la troisième case du fou du roi blanc.

B. La dame à la seconde case de son chevalier.

22. N. La dame à la seconde case du fou de son roi. (*n*)

B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.

23. N. La dame donne échec.

B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

24. N. La tour reprend le fou. (*o*)

B. La tour reprend la tour.

25. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.

B. La dame à la quatrième case de son roi. (*p*)

26. N. La dame prend la dame.

B. Le chevalier reprend la dame.

(*m*) Il était nécessaire de jouer ce chevalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage de son fou, même à son cavalier.

(*n*) Il joue sa dame pour donner ensuite échec; mais si, au lieu de la jouer, il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour empêcher l'attaque de votre cavalier, vous auriez attaqué son fou et sa dame avec le pion de la vôtre, et en tel cas il aurait été forcé de prendre votre pion, et vous auriez repris son fou avec votre cavalier, qu'il n'aurait osé prendre de sa dame, parce qu'elle était ensuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

(*o*) Il prend le fou de votre roi pour sauver le pion de la tour du sien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pièces; et ensuite pour mettre sa dame sur la tour qui couvre votre roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une partie, c'est votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer; ainsi vous le forcez de prendre, pour éviter le mat à son roi.

27. N. La tour à la quatrième case du fou du roi blanc.

B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.

28. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.

29. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le chevalier à la troisième case du roi noir.

30. N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le pion reprend le chevalier.

31. N. La tour à la quatrième case du fou de son roi.

B. La tour du roi à la case de sa dame.

32. N. La tour prend le pion.

B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire, et gagne la partie. (*q*)

(*q*) Toute autre chose que votre adversaire eût joué, il ne pouvait vous empêcher de doubler vos tours, à moins de perdre son fou, ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

PREMIER RENVOI

DE LA TROISIÈME PARTIE,

Commençant au troisième coup.

3 *coup. Noir.* LE pion de la dame deux pas.
Blanc. Le pion du fou du roi deux pas.
4. N. Le pion de la dame prend le pion. (*a*)
B. Le pion du fou du roi prend le pion.
5. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. Le pion de la dame un pas.
6. N. Le pion du roi deux pas.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
7. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
9. N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*b*)
B. Le pion de la tour du roi un pas.

(*a*) Si, au lieu de prendre ce pion, il prend celui du fou de votre roi, vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier, et ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

(*b*) Il joue ce pion deux pas, pour éviter d'avoir un pion doublé sur la ligne de la tour de son roi; ce qu'il ne pouvait éviter en poussant sur son chevalier le pion de votre tour royale; et le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donnerait un très-mauvais jeu.

10. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
B. Le roi roque.
11. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.
B. Le fou donne échec.
12. N. Le fou couvre l'échec.
B. La dame prend le fou.
13. N. Le fou reprend le fou.
B. Le pion de la dame un pas.
14. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*c*)
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
15. N. Le pion du fou de la dame prend en passant.
B. Le pion de la tour reprend le pion.
16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
17. N. Le fou à la seconde case de son roi.
B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*d*)
18. N. Le chevalier du roi à sa case.
B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.
19. N. La tour à la seconde case.
B. Le pion du roi un pas.

(*c*) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions ; mais vous l'évitez, en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force son adversaire à prendre le pion en passant ; ce qui rejoint tous vos pions, et les rend invincibles.

(*d*) Il semble que ce chevalier soit de peu de conséquence ; c'est cependant celui qui donne le coup de jarnac, ou, pour ne point parler figurativement, le coup décisif à la partie, parce qu'il tient les pièces de votre adversaire renfermées jusqu'à ce que le mat soit prêt, comme on va le voir.

20. N. La dame à la seconde case de son chevalier.
B. Le pion de la dame un pas.
21. N. Le fou du roi à sa troisième case.
B. La tour du roi prend le pion.
22. N. Le roi roque.
B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.
23. N. Le pion prend la tour.
B. La tour de la dame prend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour donne échec.
25. N. Le roi se retire.
B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
26. N. La dame à la quatrième case de son chevalier.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.
27. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son fou.
28. N. La dame prend le chevalier, ne pouvant faire mieux.
B. Le fou donne échec.
29. N. Le roi se retire.
B. Le chevalier donne échec et mat.

SECOND RENVOI,

Au sixième coup.

6 *coup. Noir.* LE roi roque.
Blanc. Le pion du fou du roi un pas.
7. N. Le pion de la dame un pas.
B. La dame à la troisième case du fou de son roi.
8. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame reprend le pion.
9. N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
10. N. La dame à sa troisième case.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
11. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
12. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.
13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
14. N. Le pion du roi un pas.
B. Le fou prend le pion du fou du roi.
15. N. Le roi à la case de sa tour.
B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.
16. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
B. La dame à la quatrième case de la tour de son roi, et gagne ensuite la partie.

TROISIÈME RENVOI

DE LA TROISIÈME PARTIE,

Commençant sur le dixième coup.

10 *coup. Noir.* LE roi roque du côté de sa dame.
Blanc. Le roi roque du côté de sa tour.
11. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
12. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
13. N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas. (*a*)
15. N. Le fou prend le chevalier.
B. La dame reprend le fou.
16. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. La dame à la seconde case de son roi.

(*a*) Lorsque le roi se trouve derrière deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués, et que votre adversaire vient les attaquer pour les rompre, et tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre roi, il faut se garder d'en pousser aucuns que vous n'y soyez forcé. Comme, par exemple, ce serait jouer très-mal que de pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, parce qu'en tel cas il gagnerait l'attaque sur vous, en prenant votre chevalier avec son fou, et ferait ensuite une ouverture sur votre roi, en poussant le pion du chevalier de son roi; ce qui vous ferait perdre la partie.

17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
19. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.
20. N. La tour du roi à sa quatrième case.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
21. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
22. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. N. Le pion prend le pion.
B. La tour du roi reprend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.
25. N. Le pion du fou du roi un pas.
B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame.
26. N. Le pion reprend le fou.
B. La dame reprend le pion et donne échec.
27. N. Le roi se retire.
B. La dame donne échec.
28. N. Le chevalier couvre l'échec.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
29. N. Le roi à la seconde case de sa dame.
B. La dame prend le pion de la dame noire, et donne échec.
30. N. Le roi se retire.
B. Le pion de la tour de la dame un pas, et par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie, sans aller plus loin.

QUATRIÈME PARTIE,

Où il y aura deux Renvois,

L'un au cinquième coup, et l'autre au sixième coup.

1.er *coup. Noir.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. B. De même.
2. N. Le pion du fou de la dame deux pas. (*a*)
B. Le pion de la dame un pas.
3. N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.
4. N. Le pion de la dame un pas. (*b*)
B. Le pion du fou du roi deux pas.
5. N. Le pion du fou du roi deux pas. (*c*)

(*a*) Ce pion est démonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des joueurs que l'on nomme, communément parlant, des-Mazettes, parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque, et probablement la partie; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon joueur. Il est vrai que si vous négligez de pousser le pion que je viens de dire, il renfermerait aussi tout votre jeu avec ses pions.

(*b*) Si, au lieu de ce pion, il eût joué le chevalier du roi à la seconde case de son roi, vous devier en tel cas pousser le pion de votre roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du fou de votre roi.

(*c*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, et la situation du jeu se serait trouvée exactement semblable à celle du sixième coup de la seconde partie (voyez page 221); mais s'il eût

B. Le pion du roi un pas. (*d*)

6. N. Le pion de la dame un pas. (*e*)

B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

7. N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

8. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

9. N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

10. N. La dame à la troisième case de son chevalier.

attaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdrait de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arrière. Voyez, à ce sujet, la remarque (*l*) au dix-huitième coup de la troisième partie. Un renvoi au cinquième coup de cette partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'est une règle générale, qu'il faut éviter de changer le pion de votre roi pour le pion du fou du roi de votre adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la même règle à l'égard du pion de votre dame pour le pion du fou de la sienne, parce qu'il est certain, comme j'ai déjà dit ailleurs, que le pion du roi et celui de la dame valent mieux que tout autre pion, puisqu'en occupant le centre, ils empêchent mieux les pièces de votre adversaire de battre sur vous.

(*e*) Si, au lieu de pousser le pion, il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre sa dame, et ensuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer, vous conserverez l'attaque sur lui, et par conséquent l'avantage du jeu : mais s'il jouait sa dame à la deuxième case de son fou, un deuxième renvoi sur ce sixième coup vous instruira de la suite de la partie.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

11. N. Le fou du roi prend le chevalier.

B. Le pion reprend le fou. (*f*)

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

13. N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

14. N. La dame à la seconde case de son fou. (*g*)

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

15. N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le roi roque du côté de sa dame. (*i*)

(*f*) Lorsqu'on se trouve deux corps de pions séparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez, ayant déjà observé que les pions du centre sont les meilleurs et les plus forts: cet avis vous doit servir de règle générale.

(*g*) La dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions et les pousser sur vous.

(*h*) Vous poussez ce pion pour d'autant mieux embarrasser son jeu. Le pion de la tour de votre roi, qui doit ensuite le suivre, sera toujours en état de faire une ouverture sur son roi aussitôt que vos pièces seront prêtes à former votre attaque; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame, pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais si, au lieu de

18 N. Le pion prend le pion.
B. Le fou reprend le pion.
19. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le pion de la tour du roi un pas. (*k*)
20. N. Le chevalier prend le fou du roi.
B. La tour reprend le chevalier.
21. N. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi. (*l*)
B. Le pion de la tour du roi un pas.
22. N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*m*)
B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.
23. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
24. N. Le fou à la case de son roi. (*n*)
B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
25. N. Le fou reprend le pion.
B. La tour prend le pion de la tour du roi noir.

roquer, vous preniez le pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de sa dame avec celui de son fou se réunissant, se trouveraient de front et incommoderaient beaucoup vos pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelqu'avantage.

(*k*) Si vous eussiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous seriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de son roi, en cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre pion, il perdrait également.

(*n*) Si, au lieu de retirer le fou, il prend le pion, il perd également.

26. N. Le fou reprend la tour.
B. La tour du roi prend le fou.
27. N. Le roi reprend la tour.
B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour de son roi.
28. N. Le roi à la place de son chevalier, n'ayant d'autre place.
B. La dame donne échec et mat. (o)

(o) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

PREMIER RENVOI

DE LA QUATRIÈME PARTIE,

Au cinquième coup.

5 *coup. Noir.* LE pion du fou de la dame un pas.
Blanc. Le fou du roi donne échec.
6. N. Le fou couvre l'échec.
B. Le fou prend le fou.
7. N. La dame reprend le fou.
B. La dame à sa troisième case.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.
9. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à la seconde case de son roi.
10. N Le fou du roi à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

11. N. Le fou du roi à sa troisième case.

B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de la dame noire.

12. N. Le chevalier de la dame prend le chevalier. (*a*)

B. Le pion du roi reprend le chevalier. (*b*)

13. N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

14. N. Le roi roque du côté de sa tour.

B. La dame à sa troisième case.

15. N. La tour du roi à la case de son roi.

B. Le roi à la seconde case de son fou. (*c*)

16. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

B. Le pion de la tour du roi deux pas.

17. N. Le chevalier à la quatrième case de la dame blanche.

(*a*) Par ce changement, il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(*b*) Si, au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il aurait toujours eu le pouvoir de rompre vos pions, en poussant celui du fou de son roi sur celui de votre roi; ce qui aurait immanquablement causé la séparation de vos pions.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au reste, si dans le cas présent vous eussiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous aurait fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle, en jouant son roi, de le jouer toujours dans un endroit où ligne dont l'adversaire tient un pion, parce que votre roi est mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
18. N. Le chevalier prend le chevalier.
B. Le roi reprend le chevalier.
19. N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame.
B. La tour de la dame attaque le fou.
20. N. Le fou se retire à sa troisième case.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
21. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. De même.
22. N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.
B. Le pion de la tour du roi un pas.
23. N. La tour du roi à la seconde case de son roi.
B. La tour du roi à sa quatrième case.
24. N. La tour de la dame à la case de son roi.
B. Le fou à la seconde case de sa dame.
25. N. La tour du roi à la quatrième case du roi blanc.
B. Le pion de la tour prend le pion.
26. N. Le pion de la tour reprend le pion.
B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.
27. N Le pion du chevalier de la dame deux pas.
B Le fou à la troisième case du fou de sa dame.
28. N. La tour donne échec.
B. Le roi à la seconde case de son fou.
29. N. La tour prend la dame.
B. La tour donne échec et mat à la case de la tour du roi noir.

SECOND RENVOI

Sur le sixième coup de la quatrième Partie.

6 *coup. Noir.* LA dame à la deuxième case de son fou.

Blanc. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

7. N. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion reprend le pion.

8. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

9. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.

B. La dame à sa case.

11. N. Le pion de la tour de la dame un pas.

B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le roi roque.

13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

14. N. Le fou du roi à la seconde case du chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case du fou du roi noir.

15. N. Le chevalier du roi à sa case.
B. Le fou de la dame prend le fou.
16. N. La dame reprend le fou.
B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.
17. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
18. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. La dame à la quatrième case de la dame noire.
19. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.
B. La dame à la troisième case de la dame noire.
20. N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion du roi un pas.
21. N. Le fou de la dame à sa troisième case.
B. La tour de la dame à la case de sa dame.
22. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.
23. N. Le fou prend la dame.
B. Le pion reprend le fou en donnant échec.
24. N. Le roi à la case de sa dame.
B. Le chevalier donne échec et mat à la troisième case du roi.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.

PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y aura sept Renvois,

Deux au quatrième, le troisième au cinquième le quatrième au sixième, le cinquième au septième, le sixième au septième coup du Noir, et le dernier au huitième coup.

1.er *coup Blanc* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.
3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame. (*a*)
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier. (*b*)
5. B. Le pion de la tour du roi deux pas. (*c*)

(*a*) Si, avant de jouer ce fou, vous eussiez poussé le pion de la tour de votre roi deux pas, votre adversaire auroit en reperdant le pion du Gambit, regagné par quelque sur vous avec une meilleure situation de jeu; ainsi l'avantage passoit tout de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur le vôtre, un second renvoi vous indiquera la maniere de continuer votre attaque en ce cas.

(*c*) Vous jouez à présent ce pion pour lui faire avancer celui de la tour de son roi, et par ce moyen refermer ou empêcher

N. Le pion de la tour du roi un pas. (*d*)
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas. (*e*)
7. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas. (*f*)
8. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc. (*g*)
9. B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)
N. Le pion du roi prend le pion.

la sortie du chevalier de son roi ; ce qui ne pourrait se faire sans qu'il perde son pion.

(*d*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier, vous verrez, par un troisième renvoi sur ce cinquième coup, de quelle manière il faudrait suivre la partie.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût poussé celui du fou de sa dame, vous devez en tel cas pousser celui de votre roi, pour pouvoir prendre en passant celui de sa dame, en cas qu'il eût voulu le pousser sur le fou de votre roi : c'est ce qui fera le sujet d'un quatrième renvoi. Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits, le fou du roi est la meilleure pièce, et le pion du roi le meilleur pion.

(*f*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de sa dame, soit à la troisième case de son roi, soit à la quatrième case du chevalier du vôtre, il aurait perdu la partie en peu de coups. Ce doit être le sujet des cinquième et sixième renvois, dans lesquels je le fais jouer de l'une et de l'autre manière.

(*g*) Si, au lieu de jouer à présent cette même case qui le faisait perdre le coup auparavant, il eût joué ce fou à la troisième case de son roi, il perdrait encore indubitablement la partie ; mais comme toute chose doit avoir son temps, il a bien joué à présent. C'est encore un coup qui me détermine à un septième renvoi pour en faire voir l'effet.

(*h*) Il est de conséquence, dans l'attaque du Gambit, de ne point ménager vos pions du côté de votre roi, et même de les sacrifier tous, en cas de besoin, pour le seul pion de son roi, parce que ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en action, et de se joindre aux pièces qui forment votre attaque.

10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour du roi reprend le pion.
11. B. La tour prend la tour.
N. Le fou reprend la tour.
12. B. Le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi noir.
N. Le fou du roi à la troisième case. (*i*)
13. B. Le fou prend le fou.
N. La dame reprend le fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. De même.
15. B. Le roi roque.
N. de même.
16. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La dame à la quatrième case du fou du roi blanc.
17. B. La dame à la seconde case du chevalier de son roi.
N. Le pion du fou du roi deux pas.
18. B. La dame prend le pion noir.
N. La dame prend la dame.
19. B. La tour reprend la dame.
N. Le pion prend le pion.
20. B. Le fou du roi prend le chevalier noir.
N. Le fou de la dame prend le chevalier.
21. B. Le chevalier prend le fou.
N. Le pion reprend le chevalier.
22. B. Le fou à la seconde case du fou du roi noir.
N. La tour à la case du fou de son roi.
23. B. La tour prend le pion.

(*i*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût pris le vôtre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre chevalier avec le fou de sa dame, il perdait la partie.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

24. B. Le roi à la seconde case de sa dame. (*k*)

N. Le pion du fou de la dame un pas.

25. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. La tour prend la tour.

26. B. Le fou reprend la tour. (*l*)

(*k*) Si, au lieu de jouer votre roi pour le faire agir, vous eussiez poussé le pion du fou de votre dame, vous perdiez la partie; parce que votre adversaire, en poussant le pion du fou de sa dame, vous aurait forcé de prendre le pion de sa dame, ou de laisser prendre celui de la vôtre, et ensuite aurait attaqué avec son chevalier votre tour et votre fou.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, il est visible que la partie est remise, à moins d'une faute des plus grossières. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué et bien défendu, n'est jamais une partie décisive ni d'un côté ni de l'autre. Il est vrai que celui qui donne le pion, a le plaisir d'avoir toujours l'attaque et l'espérance de gagner; ce qu'il ferait indubitablement, si le défenseur ne jouait pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

PREMIER RENVOI

Sur le premier Gambit.

4 *coup. Blanc.* LE pion de la tour du roi deux pas.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

6. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. La tour du roi à sa seconde case.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

8. B. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.

N. La dame à la seconde case de son roi.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion du roi un pas, attaquant la dame blanche.

11. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

N. Le pion du chevalier du roi reprend le pion.

12. B. La dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13. B. La dame à la troisième case de son roi.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame. (*a*)
N. Le fou du roi prend le chevalier.
16. B. La dame reprend le fou.
N. Le pion de la dame un pas.
17. B. Le fou du roi à la troisième case de la dame.
N. Le chevalier du roi prend le pion du roi.
18. B. Le chevalier ou le fou prend le chevalier.
N. Le pion du fou du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou, vous eussiez poussé le pion de votre roi, votre adversaire le gagnait toujours en sortant sur lui le chevalier de sa dame.

(*b*) Ce même pion prend le chevalier, et doit indûbitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premières parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir et la gagner. Ce dernier pion, devenu à présent pion royal, soutenu comme il est, et avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures pièces; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.

SECOND RENVOI

SUR LE PREMIER GAMBIT,

Au quatrième coup.

4 *coup. Blanc.* LE fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.
5. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. La dame donne échec.
6. B. Le roi à la case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.
8. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le pion du roi un pas.
9. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. La dame donne échec.
10. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. La dame donne échec.
11. B. Le roi à sa troisième case.
N. Le chevalier du roi à sa case. (*a*)
12. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.

(*a*) Il joue ce chevalier à sa case pour faire place au fou de son roi, pour attaquer ensuite votre roi, étant, dans sa situation, son meilleur coup.

13. B. Le fou du roi à sa case, attaque la dame et la force.

N. La dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

14. B. Le fou du roi donne échec, et prend ensuite la dame. (*b*)

(*b*) Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette partie, puisqu'il est assez évident que le blanc doit gagner.

TROISIÈME RENVOI,

Sur le cinquième coup du noir.

5 *coup. Blanc.* LE pion de la tour du roi deux pas.

Noir. Le pion du chevalier du roi un pas.

6. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du fou du roi un pas.

8. B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le pion de la dame un pas.

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion prend le chevalier. (*a*)

10. B. Le pion reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à sa case.

11. B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. La dame à la seconde case de son roi.

(*a*) Si, avant de faire place à sa dame en jouant le pion d'icelle, il eût pris votre chevalier, il aurait fallu reprendre avec le fou.

12. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. La dame à la case du fou de son roi.
13. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. perd la partie. (*b*)

(*b*) S'il joue sa dame pour éviter la découverte de votre tour sur elle, il perd son cavalier, outre qu'il aura mauvais jeu; et s'il joue son cavalier, il perd sa dame. Il est visible que de l'une et l'autre manière il perd la partie.

QUATRIÈME RENVOI

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le sixième coup.

6 *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas.
Noir. Le pion du fou de la dame un pas. (*a*)
7. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
8. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
9. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*b*)

(*a*) Il joue ce pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le pion de sa dame le fou de votre roi; ce que vous prévenez en poussant le pion de votre roi.

(*b*) Ce chevalier, qui ne paraissait en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie, sans que l'adversaire puisse l'éviter; c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer ses pions de manière qu'ils puissent arrêter l'entrée des chevaliers dans le jeu.

N. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

11. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la troisième case de son chevalier, ou tout ce qu'il voudra ; il perd la partie.

12. B. Le chevalier donne échec à la troisième case de la dame noire.

CINQUIÈME RENVOI DU PREMIER GAMBIT,

Au septième coup du noir.

7 *coup. Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas.

Noir. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

8. B. La dame à la troisième case de son chevalier.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi. (*a*)

9. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion de la tour reprend le pion.

10. B. La tour du roi prend le fou.

N. La tour reprend la tour.

11. B. Le fou du roi prend le pion en donnant échec au roi et à la tour, gagne une pièce, et par conséquent la partie.

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou, il soutenait avec sa dame le pion du fou de son roi, vous prendriez alors le pion du chevalier de sa dame, et ensuite sa tour.

SIXIÈME RENVOI
DU PREMIER GAMBIT,
Sur le septième coup.

7 *coup. Blanc.* LE pion du fou de la dame un pas.
Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
8. B. Le fou du roi prend le fou.
N. Le pion reprend le fou.
9. B. La dame à la troisième case de son chevalier.
N. La dame à la case de son fou, pour garder les deux pions attaqués.
10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion de la tour reprend le pion.
11. B. La tour du roi prend la tour.
N. Le fou prend la tour.
12. B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le roi à sa seconde case.
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
15. B. Le roi roque.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
16. B. La tour à la case de la tour de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

17. B. La tour prend le fou.

N. La dame reprend la tour.

18. B. La dame prend le pion du roi et donne échec.

N. Le roi se retire où il veut, étant mat sur l'une ou sur l'autre case où il peut aller.

SEPTIÈME ET DERNIER RENVOI DU PREMIER GAMBIT,

Sur le huitième coup.

8 *coup. Blanc.* LA dame à la seconde case de son roi.

Noir. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

9. B. Le fou du roi prend le fou.

N. Le pion reprend le fou.

10. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame prend le pion. (*a*)

11. B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*b*)

12. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. De même.

(*a*) Si, au lieu de prendre, il eût poussé ce même pion, il aurait fallu jouer votre dame à sa troisième case, pour lui donner échec le coup suivant; ce qui vous gagnerait la partie.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût joué toute autre chose, vous deviez jouer celui de votre dame, pour lui donner échec deux coups après. Voyez le douzième coup du quatrième renvoi de cette partie.

13. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (*c*)

N. Le pion prend le chevalier.

14. B. La dame reprend le pion.

N. La dame à la seconde case de son roi.

15. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le roi roque.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas, pour empêcher le chevalier noir d'avancer.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

17. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

18. B. Le fou à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

19. B. Le fou à la quatrième case du fou de la dame noire.

N. La dame à la seconde case de son fou.

20. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à sa case.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le fou prend le fou.

22. B. Le pion reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

23. B. Le chevalier donne échec.

(*c*) Dans l'attaque du Gambit, il faut observer que si votre adversaire, avant qu'il ait roqué, pousse le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier royal, posté sur la troisième case du fou de votre roi; il faut le laisser prendre, pour ne point vous laisser détourner de votre attaque, à moins que vous ne puissiez l'avancer à la quatrième case de son roi ou de son chevalier, parce qu'alors vous faites la guerre au pion du fou de son roi.

N. Le roi se retire.

24. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame prend le pion.

25. B. Le chevalier prend le pion du chevalier de la dame.

N. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la case de la tour de sa dame.

27. B. La tour à la case de son fou.

N. La dame à la case de son fou.

28. B. La tour du à roi la seconde case.

N. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

N. La tour du roi à sa seconde case.

30. B. La dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. La dame prend la dame.

31. B. La tour de la dame donne échec et mat.

SECOND GAMBIT,

Dans lequel il y aura quatre renvois,

Deux au quatrième coup, le troisième au neuvième coup, et le quatrième au onzième coup.

1 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La dame donne échec.
4. B. Le roi à la case de son fou.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (*a*)
5. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la quatrième case de la tour de son roi. (*b*)
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion de la dame un pas.

(*a*) Le noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux renvois sur ce même coup : le premier, en lui faisant jouer le fou de son roi à la quatrième case du fou de sa dame ; et le second, en lui faisant pousser un pas le pion de sa dame.

(*b*) Il y a trois endroits où il peut jouer sa dame, mais il n'y a que celui-là de bon ; car s'il la retirait à la troisième case de la tour, vous attaqueriez le pion du fou de son roi avec votre chevalier royal, en le jouant à la quatrième case du roi noir, et vous gagneriez une tour : et s'il plaçait sa dame à la quatrième case du chevalier de votre roi, vous lui donneriez échec de votre fou, en prenant son pion. S'il reprend votre fou, vous donnez échec au roi et à la dame avec votre chevalier, et la partie est décidée.

7. B. Le pion du fou de la dame un pas. (*c*)
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
8. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de son roi. (*d*)
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
10. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le fou prend le chevalier.
11. B. La dame prend le fou.
N. La dame prend la dame. (*e*)
12. B. Le roi reprend la dame. (*f*)
N. Le pion du chevalier du roi donne échec.
13. B. Le roi prend le pion du roi noir.
N. Le fou du roi donne échec à la troisième case de sa tour.

(*c*) Il est de conséquence, dans les Gambits, de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre dame à la troisième case de son chevalier, sur-tout lorsqu'il sort le fou de sa dame sans attaquer une de vos pièces : vous tenez en tel cas votre adversaire extrêmement embarrassé. *Voyez le cinquième et le sixième renvoi du premier Gambit.*

(*d*) Si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût pris celui de votre roi, vous verrez par un troisième renvoi la manière de poursuivre la partie en tel cas.

(*e*) Si, au lieu de prendre votre dame, il donnait échec de son cavalier, un quatrième renvoi vous fera voir comment il perdrait la partie.

(*f*) J'avais donné, pour règle générale, d'unir le pion du fou de votre roi à celui du roi ; mais comme il n'y a point de règles sans exceptions, vous en trouverez une ici qui est fondée sur deux raisons : la première est, qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter ; et en second lieu, il faut se ressouvenir que le roi n'a pas beaucoup à craindre, lorsqu'il n'y a plus de dames sur le jeu ; il est donc nécessaire en tel cas de mettre le roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre pièce, comme on pourra voir par la suite de cette partie.

14. B. Le roi à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.
15. B. La tour du roi reprend le fou.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
16. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case.
17. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
19. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
20. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
21. B. Le pion de la dame reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.
22. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi. (*g*)
N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.
23. B. Le chevalier à la troisième case du fou du roi noir.
N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*h*)

(*g*) Vous auriez mal joué si vous eussiez pris son chevalier avec votre fou, parce qu'en reprenant de son pion, ce pion empêchait la marche et le progrès de votre chevalier ; il était nécessaire d'avancer premièrement votre chevalier, pour n'avoir point de pièces inutiles.

(*h*) S'il eût pris votre chevalier, vous le repreniez du pion, et ensuite vous attaquiez le pion du fou de son roi, en jouant la tour de votre dame à la seconde case de son roi.

24. B. Le pion du roi un pas.

N. La tour de la dame à la troisième case de sa dame. (*i*)

25. B. Le pion prend le pion en donnant échec à la tour.

N. Le roi prend le pion.

26. B. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier, pour éviter l'échec à la découverte.

27. B. Le chevalier prend le pion de la tour du roi, et donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

28. B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*k*)

30. B. La tour prend le chevalier de la dame noire, et gagne tout de suite la partie.

(*i*) S'il eût pris le pion au lieu de jouer la tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdait le pion du fou de sa dame.

(*k*) Si, au lieu de jouer la tour, il joue son roi, vous donnez échec à la case du chevalier de sa dame, et vous prenez ensuite la tour de son roi; ce qui vous suffira pour gagner. Il est bon d'observer ici que le gain de cette partie par le blanc, est forcé uniquement parce que le roi était posté de manière à pouvoir toujours agir et servir autant que la meilleure pièce du jeu.

PREMIER RENVOI
DU SECOND GAMBIT,
Sur le quatrième coup du noir.

4 *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.
Noir. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
5. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
6. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
7. B. Le fou du roi prend le pion du fou du roi noir, et donne échec.
N. Le roi à la case du fou, parce que s'il reprend, il perd sa dame.
8. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. La dame à la troisième case du chevalier du roi blanc.
9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le roi prend le fou. (*a*)
10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.
N. La dame à la troisième case du chevalier de son roi, n'ayant d'autre place.
11. B. Le chevalier du roi donne échec au roi et à la dame, et gagne la partie.

(*a*) Si le roi noir ne prend pas le fou, cela revient toujours au même, sa dame ne pouvant plus se sauver dans aucun autre endroit.

SECOND RENVOI

DU SECOND GAMBIT,

Commençant au quatrième coup du noir.

4 *coup. Blanc.* LE roi à la case de son fou.
Noir. Le pion de la dame un pas.
5. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
6. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
7. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. La dame à la quatrième case de la tour de son roi. (*a*)
8. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*b*)
9. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame prend le chevalier du roi blanc. (*c*)

(*a*) S'il prend le chevalier de votre roi au lieu de retirer sa dame, vous reprenez de la dame; et ensuite poussant le pion du chevalier de votre roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

(*b*) Si, au lieu de jouer le pion de sa tour, il eût joué celui du fou de son roi, vous deviez alors prendre son chevalier avec le fou de votre roi; et ensuite, jouant le chevalier de votre dame à la quatrième case de la sienne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

(*c*) S'il eût retiré sa dame, ou joué toute autre pièce, vous deviez toujours prendre le pion du chevalier de son roi avec le pion de votre tour, étant nécessaire d'observer que dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les pions du côté du roi de l'adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

10. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame prend le chevalier de son roi.
11. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. La dame reprend le pion.
12. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
13. B. Le chevalier prend le pion noir.
N. La dame à sa case.
14. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.
15. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. La dame à sa seconde case.
16. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
N. Le roi roque.
17. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
18. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le chevalier de la dame à la case de son fou.
19. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion prend le pion.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
22. B. La dame à la troisième case de son chevalier.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
23. B. Le fou du roi prend le pion.
N. La dame à la seconde case de son fou.
24. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
25. B. Le fou du roi à la troisième case du fou de la dame noire.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.
26. B. Le chevalier à la troisième case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de son roi.
27. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le fou reprend le chevalier.
28. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.
29. B. Le fou de la dame à la quatrième case de sa dame.
N. Le fou reprend le fou.
30. B. Le pion reprend le fou.
N. La dame à la seconde case de son roi.
31. B. Le roi à la troisième case de son fou.
N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

32. B. La tour de la dame à la case de son fou.
N. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.
33. B. Le fou à la seconde case du chevalier de la dame noire.
N. La tour du roi à la case de son chevalier.
34. B. La tour prend le chevalier.
N. La tour reprend la tour.
35. B. Le fou prend la tour.
N. Le roi reprend le fou.
36. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
37. B. La dame à la quatrième case de son fou.
N. La dame à la seconde case.
38. B. Le pion du fou du roi un pas, pour empêcher l'échec de la dame.
N. La tour à la case du chevalier de son roi.
39. B. La dame à la troisième case du fou de la dame noire.
N. La dame prend la dame. (*d*)
40. B. Le pion reprend la dame.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
41. B. Le pion de la dame un pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
42. B. La tour à la case de la tour de son roi.
N. De même.
43. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour à sa seconde case.

(*d*) Si la dame se retire au lieu de prendre la vôtre, en poussant le pion de votre roi vous le matez, ou vous gagnez sa dame.

44. B. La tour à la case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*e*)

45. B. La tour à la case de la tour de la dame noire.

N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

46. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame

47. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la case de sa dame.

48. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

49. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le roi à la case du fou de la dame, pour éviter le mat de la tour.

50. B. Le pion de la dame donne échec.

N. Le roi à la case de sa dame.

51. B. La tour donne échec, et ensuite pousse à dame, et gagne.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce pion, il poussait le pion de la tour de son roi pour aller à dame, vous verrez, par le calcul, qu'il sera toujours un coup trop court.

On observera, sur ce second renvoi, qu'il est fort long et en même temps très-difficile au blanc de parvenir à son but; que, sans le secours du roi, il n'aurait jamais pu réussir, parce que s'il eût roqué du côté de sa dame, le roi se trouvant si éloigné, au lieu de lui rendre service, l'aurait plutôt embarrassé.

Il faut aussi se ressouvenir que les secondes cases du fou sont ordinairement les meilleures, quand le roi ne roque point.

TROISIÈME RENVOI

Sur le huitième coup du second Gambit.

8 *coup. Blanc.* LE roi à la seconde case de son fou.
Noir. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou prend le chevalier.
10. B. La dame reprend le fou.
N. La dame prend la dame. (*a*)
11. B. Le pion reprend la dame.
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
12. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
13. B. La tour du roi à la case de son chevalier.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa tour.
14. B. Le fou de la dame prend le pion du Gambit.
N. Le fou du roi prend le pion de la dame, et donne échec.
15. B. Le pion prend le fou.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
16. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier du roi noir.

(*a*) S'il n'eût pas pris la dame, il aurait fallu pousser immédiatement le pion de la tour de votre roi deux pas, pour séparer ses pions.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier de la dame prend le pion.

18. B. Le fou prend le pion et donne échec.

N. Le roi à la case de son fou.

19. B. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

20. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*b*)

21. B. La tour du roi donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à sa case.

22. B. La tour de la dame à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la case de son fou.

23. B. Le chevalier à la quatrième case de la dame noire, et gagne assez visiblement la partie.

(*b*) S'il eût joué toute autre pièce, vous deviez prendre le chevalier de son roi avec la tour du vôtre, et ensuite lui donner échec de la tour de votre dame pour prendre sa tour.

QUATRIÈME RENVOI

Sur le onzième coup du second Gambit.

11 *coup. Blanc.* LA dame prend le fou.
Noir. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
12. B. Le roi à la case de son chevalier.
N. Le pion du chevalier prend le pion. (*a*)
13. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
14. B. Le chevalier à la troisième case de la tour de sa dame.
N. La dame prend la dame.
15. B. Le pion reprend la dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour.
16. B. La tour du roi prend le pion.
N. Le chevalier du roi prend le fou.
17. B. La tour reprend le chevalier.
N. Le pion du fou du roi un pas.
18. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le roi roque.
19. B. Le fou à la troisième case du roi noir.
N. Le fou à la seconde case de son roi.
20. B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

(*a*) Si, au lieu de prendre le pion, il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
21. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
22. B. La tour de la dame à la troisième case de la tour du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. B. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le fou à la case de sa dame.
24. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de la dame.
25. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
26. B. Le pion du fou du roi un pas. (*b*)

(*b*) Dans la situation présente, votre adversaire ne pouvant attaquer aucune de vos pièces, il s'agit d'amener votre chevalier à la troisième case du chevalier du roi noir, pour prendre le pion de sa tour, ce qui vous donnera la partie.

TROISIÈME GAMBIT,

OU IL Y AURA TROIS RENVOIS,

Un sur le second coup du noir, le second au troisième du noir, et le dernier au onzième coup du noir, par lesquels on sera instruit de la manière qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le pion du Gambit.

1 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
3. B. Le pion du roi prend le pion.
N. La dame prend le pion. (*b*)
4. B. Le pion du fou prend le pion.
N. La dame reprend le pion et donne échec.
5. B. Le fou couvre l'échec. (*c*)
N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

(*a*) Si, au lieu de deux, il ne poussait ce pion qu'un seul pas, cela ferait toute une autre partie. Ce doit être le sujet d'un autre renvoi.

(*b*) S'il prend le pion du fou de votre roi, au lieu de prendre celui de votre roi avec sa dame, cela fait encore le sujet d'un autre renvoi.

(*c*) La partie, dans cette situation, ne peut que paraître entièrement égale de part et d'autre : cependant il faut observer que vous avez de l'avantage, quoiqu'il soit très-peu considérable : la raison est, qu'à votre aile gauche vous conservez quatre pions avec celui de votre dame, pendant que votre adversaire a les siens divisés trois par trois, et tous séparés du centre ; c'est pourquoi vous êtes, par ce moyen, mieux en état d'empêcher les pièces de votre adversaire de se poster dans le milieu de l'échiquier.

6. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame à la seconde case de son roi.
7. B. Le pion de la dame deux pas.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
8. B. Le roi roque.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
9. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
10. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
11. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le roi roque du côté de sa tour. (*d*)
12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir. (*e*)
N. Le pion de la tour du roi un pas.
13. B. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.
N. La dame à sa case.

(*d*) Comme il était assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame ou de son roi, j'ai déjà donné une règle générale pour l'attaquer avec vos pions en tel cas; cependant, pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisième renvoi sur le onzième coup.

(*e*) S'il n'eût pas roqué de ce côté, ce fou serait très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le pion de sa tour, il vous ferait perdre un coup, ou il vous contraindrait de changer votre fou pour son chevalier, ce qui ne vous avancerait de rien, puisqu'il y replacerait son autre chevalier; mais à présent vous le jouez exprès pour l'exciter à pousser les pions qui couvrent son roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

14. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi. (*f*)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

15. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la seconde case de son fou. (*g*)

16. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

N. Le chevalier reprend le chevalier.

17. B. Le fou prend le chevalier.

N. Le fou reprend le fou.

18. B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19. B. Le chevalier à la quatrième case du roi noir.

N. Le fou prend le chevalier. (*h*)

20. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (*i*)

21. B La tour du roi à la troisième case du fou du roi noir.

(*f*) S'il n'eût pas rangé sa dame, pour y mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce chevalier.

(*g*) Si, au lieu de jouer sa dame, il eût pris votre chevalier, il fallait reprendre de la dame, pour lui faire parer le mat dont il était menacé par votre dame soutenue du fou de votre roi.

(*h*) Si, au lieu de prendre, il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du chevalier de son roi, en le prenant de votre chevalier; cela vous aurait gagné la partie.

(*i*) S'il eût attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer cette tour, vous auriez dû prendre le fou avec la tour de votre roi; cela donnait une ouverture sur son roi, qui l'aurait fort incommodé.

N. La dame à sa seconde case. (*k*)

22. B. La tour prend le pion du chevalier du roi noir, et donne échec.

N. Le pion prend la tour.

23. B. La dame reprend le pion et donne échec.

N. Le roi à la case de sa tour. (*l*)

24. B. prend le pion de la tour, et donne un échec perpétuel.

(*k*) S'il n'eût pas mis sa dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, et vous auriez indubitablement gagné la partie.

(*l*) Si, au lieu de retirer son roi, il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, et ensuite il vous serait resté deux pions et un fou contre une tour, et de plus une bonne attaque, ce qui était suffisant pour gagner; mais dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur, sans aucune instruction, deviendrait trop ennuyante, et d'ailleurs, étant toujours conduite avec la même régularité dont je me sers en toute occasion, cela reviendrait toujours au même; c'est pourquoi j'y mets fin par un échec perpétuel.

PREMIER RENVOI

SUR LE TROISIÈME GAMBIT,

Au second coup.

2 *coup. Blanc.* LE pion du fou du roi deux pas.
Noir. Le pion de la dame un pas.
3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou. (*a*)
5. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le fou prend le chevalier. (*b*)
6. B. La dame reprend le fou.

(*a*) Lorsqu'on défend une partie, on est souvent obligé de pécher contre les règles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'adversaire; mais celui qui attaque est rarement dans le même cas. Le noir joue donc ce chevalier à la troisième case de son fou, pour deux raisons: l'une pour défendre le pion de son roi, et l'autre pour faire la guerre au fou du vôtre, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouait toute autre chose, vous prendriez le pion de son roi avec le pion du fou; et puis, en lui donnant échec de votre fou royal, vous gagneriez le pion du fou de son roi, puisqu'en reprenant votre fou, vous lui donneriez échec du chevalier de votre roi, et par ce moyen votre dame prendrait le fou de la sienne. Cependant si, au lieu de jouer ce chevalier, il eût pris le pion du fou de votre roi, en jouant ensuite le pion de votre dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudrait suivre selon les instructions déjà données à ce sujet.

(*b*) S'il n'eût pas pris votre chevalier, et qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos pièces, vous deviez jouer votre dame à la troisième case de son chevalier. Voyez le huitième coup du sixième renvoi du premier Gambit.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

7. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

8. B. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

10. B. Le fou du roi à la seconde case du fou de la dame. (*c*)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

11. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du roi prend le pion de la dame.

12. B. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

N. Le roi roque.

13. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*d*)

(*c*) A moins de bien connaître la force du jeu, on doit naturellement conclure que ces trois derniers coups du blanc étaient des coups perdus; et véritablement ils paraissent non-seulement tels, mais en même temps contraires aux règles prescrites. Cependant, lorsqu'on observera que, pour donner la chasse au fou de votre roi, il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de la dame sans perdre la partie, et que roquant du côté de son roi, le fou du vôtre se trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés, d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'échiquier avec vos pions; et lorsqu'on soutient bien le centre, la bataille est à moitié gagnée.

(*d*) En jouant ce chevalier, vous laissez un de vos pions en proie à son chevalier, sans qu'il paraisse y avoir aucune

N. Le chevalier de la dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

15. B. Le pion du chevalier deux pas. (*e*)

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

16. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. La dame donne échec.

19. B. Le roi à la case de sa dame.

N. La dame à la troisième case de la tour de la dame blanche.

20. B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. La dame prend le pion de la tour.

21. B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir. (*f*)

N. La tour de la dame à la case de son chevalier.

22. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

nécessité pour cela; mais il faut observer que les pions du chevalier ne sont point de grande conséquence lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce pion, que de perdre un coup de votre attaque.

(*e*) Ce pion se joue pour déloger ensuite le chevalier de son roi: vous pourriez également le faire partir, en poussant le pion de votre roi; mais en tel cas il le mettrait à la quatrième case de sa dame, ce qui serait un poste avantageux pour lui, et dans lequel il pourrait devenir un grand obstacle à votre attaque: vous verrez en cela l'utilité de vos pions de front, puisqu'ils forceront ce chevalier à se retirer dans ses retranchemens, et le mettront hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (*d*) de la première partie, sur l'utilité des pions de front.

(*f*) Vous jouez cette dame pour l'obliger à pousser le pion du chevalier de son roi sur elle. Cela vous met ensuite en état d'attaquer votre adversaire avec le pion de votre tour, pour faire une ouverture sur son roi, comme vous verrez par la suite.

23. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame blanche.
24. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame, ou toute autre chose, la partie est perdue.
25. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
N. Le pion du fou du roi reprend. (*g*)
26. B. La tour du roi prend le pion de la tour du roi noir.
N. Le roi prend la tour. (*h*)
27. B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le roi où il peut.
28. B. La dame donne échec en prenant le pion, et puis mat le coup après.
N.

(*g*) S'il reprenait avec le pion de sa tour, il faudrait jouer votre dame à la seconde case de la tour de votre roi, ce qui vous gagnerait également la partie; c'est ce que vous pourrez essayer.

(*h*) Si, au lieu de prendre votre tour, il joue la sienne à la seconde case du fou de son roi, vous retirerez la vôtre d'un pas; et ensuite la soutenant de votre dame, le mat se trouvera toujours de même; la différence ne sera que d'un coup ou deux tout au plus.

SECOND RENVOI
DU TROISIÈME GAMBIT,
Sur le troisième coup.

3 *coup. Blanc.* LE pion du roi prend le pion de la dame noire.
Noir. Le pion du roi prend le pion du fou.
4. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. La dame prend le pion.
5. B. Le pion de la dame deux pas.
N. La dame donne échec à la quatrième case du roi blanc.
6. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (*a*)
7. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. La dame à la troisième case de son fou.
8. B. Le fou de la dame prend le pion.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
9. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. La dame à sa seconde case.
10. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.

(*a*) S'il n'eût pas couvert son roi, et qu'il eût laissé là sa dame, il courait risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie, parce qu'en tel cas vous donniez échec du fou de votre roi, et ensuite votre tour royale attaquait sa dame.

11. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
12. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le roi roque.
13. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. Le fou prend le chevalier.
15. B. Le pion reprend le fou. (*b*)
N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
16. B. La tour de la dame à la case de sa dame.
N. La dame à la seconde case de son roi.
17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
18. B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
19. B. La dame à la troisième case de la tour du roi noir.
N. La dame donne échec.
20. B. Le roi à la troisième case de son chevalier.
N. Le chevalier de la dame prend le pion du roi blanc.

(*b*) Vous reprenez du pion pour forcer son chevalier à rétrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer; au lieu qu'il n'aurait pas bougé, s'il eût été attaqué de votre fou.

Voyez la lettre (*f*) du premier renvoi de ce Gambit, *pag.* 285.

21. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. La dame à la quatrième case de la dame blanche. (*c*)

22. B. Le chevalier donne échec à la troisième case du fou du roi noir.

N. Le chevalier prend le chevalier.

23. B. Le pion reprend le chevalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

(*c*) S'il jouait sa dame ailleurs, il perdrait son chevalier; ce qui vous suffirait pour gagner la partie.

TROISIÈME RENVOI

SUR LE TROISIÈME GAMBIT,

Au onzième coup.

11 *coup. Blanc.* LE fou du roi à la troisième case de sa dame.

Noir. Le roi roque du côté de sa dame.

12. B. La tour du roi à la case de son roi.

N. La dame se retire à la case du fou de son roi. (*a*)

13. B. La dame à la quatrième case de sa tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

14. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

(*a*) Il retire cette dame pour éviter la perte d'une pièce, que vous forceriez en poussant le pion de votre dame sur le fou de la sienne.

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*b*)

15. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

17. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de son fou. (*c*)

18. B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

19 B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame reprend le chevalier.

20. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

21. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

22. B. La dame à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.

23. B. Le roi à la case de sa tour.

(*b*) S'il eût attaqué votre dame avec le chevalier de la sienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisième case de son propre chevalier, et ensuite pousser en avant le pion de la tour, pour faire déloger ce chevalier.

(*c*) Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part et d'autre.

N. La dame à sa troisième case. (*d*)

24. B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

25. B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à la case du fou de son roi.

26. B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

27. B. La tour de la dame prend le pion de la tour de la dame noire.

N. Le chevalier prend la tour.

28. B. La dame reprend le chevalier.

N. La tour de la dame à la seconde case de son fou.

29. B. Le pion de la dame un pas, et gagne la partie.

(*d*) Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son pion avec celui du chevalier de votre dame; et en cas que votre adversaire l'eût pris, vous deviez le reprendre de votre tour, pour pouvoir doubler vos tours le coup après.

GAMBIT
DE CUNNINGHAM,

Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné; mais je trouve le contraire, et qu'en jouant bien de part et d'autre, les trois pions de plus, pour la perte d'un fou, doivent gagner la partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux RENVOIS, *un au septième, et le dernier au onzième coup.*

1 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi prend le pion.
3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le fou du roi donne échec.
5. B. le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le pion prend le pion.
6. B. Le roi roque.
N. Le pion du roi prend le pion de la tour du roi blanc.
7. B. Le roi à la case de sa dame.
N. Le fou du roi à sa troisième case. (*a*)

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou à sa troisième case, il l'eût joué à la seconde de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups; ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

8. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion de la dame deux pas. (*b*)
9. B. Le pion du roi prend le fou.
N. Le chevalier du roi prend le pion.
10. B. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
11. B. Le pion de la dame un pas. (*c*)
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*d*)
12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le pion du fou de la dame deux pas.
13. B. Le fou de la dame prend le pion près de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc. (*e*)

(*b*) S'il ne sacrifiait point ce fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie; mais en le perdant, et en retenant trois pions pour sa pièce, il doit, par la force de ces mêmes pions, devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties et en état de bien seconder ses trois pions.

(*c*) Si vous eussiez poussé ce pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses chevaliers, ce qui lui aurait fait gagner bientôt la partie; mais pour que ce coup soit plus sensible, il fera le sujet d'un second renvoi sur ce Gambit.

(*d*) Ce coup est de grande importance pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le chevalier de son roi avec le fou de votre dame, ce qui vous procurerait ensuite l'occasion de séparer ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses chevaliers; l'avantage en tel cas reviendrait de votre côté.

(*e*) Il joue ce chevalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderait beaucoup s'il roquait du côté de sa dame.

15. B. La dame à la seconde case de son roi. (*f*)
N. Le chevalier prend le fou.
16. B. La dame prend le chevalier.
N. La dame à la case de son chevalier. (*g*)
17. B. La dame prend la dame. (*h*)
N. La tour reprend la dame.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le roi à la seconde case de sa dame.
19. B. Le chevalier du roi donne échec.
N. Le chevalier prend le chevalier.
20. B. La tour de la dame reprend le chevalier.
N. Le roi à la troisième case de sa dame.
21. B. La tour du roi à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
22. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. La tour de la dame à la case de son roi.
23. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
24. B. Le chevalier à la troisième case du fou de son roi.

Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que quand on est fort en pions, il faut tâcher d'ôter les fous de l'adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des pions que les tours.

(*f*) Ne pouvant sauver le fou sans faire pire, vous jouez votre dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce fou à la quatrième case de celui de votre roi, pour empêcher l'échec de son chevalier, il aurait poussé le pion du chevalier de son roi sur votre fou, ce qui aurait immédiatement causé la perte de la partie.

(*g*) S'il jouait cette dame en tout autre endroit, elle se trouverait gênée; c'est pourquoi il offre à la changer, dans le dessein qu'en cas de votre refus il puisse la placer à sa troisième case, où elle se trouverait ensuite, non-seulement en sûreté, mais encore très-bien postée.

(*h*) Si vous ne preniez pas sa dame, votre partie serait encore moins bonne.

N. Le pion du chevalier deux pas.

25. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas. (*i*)

26. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

27. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion reprend le pion.

28. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La tour de la dame à sa case. (*k*)

29. B. La tour du roi revient à la case de son roi.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.

30. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

31. B. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le pion de la tour du roi un pas. (*l*)

32. B. La tour du roi à sa case.

N. La tour du roi à sa quatrième case. (*m*)

(*i*) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous auriez gagné le pion de sa dame en le prenant de votre fou; cela aurait rendu votre partie bonne.

(*k*) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les tours de l'ennemi, sur-tout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu; c'est pourquoi il propose d'abord à changer.

(*l*) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du chevalier de son roi sur votre chevalier, afin de l'obliger à quitter son poste; mais s'il eût poussé le pion de son chevalier avant de jouer celui-ci, votre chevalier allait se poster à la quatrième case de la tour de votre roi, et aurait arrêté l'avancement de tous ses pions.

(*m*) Si, au lieu de jouer ce coup, il vous eût donné échec avec le pion de sa tour, il aurait péché contre l'instruction que je donne à la première partie. Voyez la remarque (*x*).

33. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.
34. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
35. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
N. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de son roi.
36. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
37. B. La tour prend le pion et donne échec.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
38. B. La tour du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.
N. Le pion de la tour du roi un pas, et donne échec.
39. B. Le roi à la case de son chevalier.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
40. B. La tour prend la tour.
N. Le pion de la tour donne échec.
41. B. Le roi prend le pion du chevalier.
N. Le pion de la tour demande dame et donne échec.
42. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. La tour donne échec à la case du fou de son roi.
43. B. Le roi à sa troisième case.
N. La dame donne échec à la troisième case de la tour du roi blanc.
44. B. Le chevalier couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.
N. La dame prend le chevalier, ensuite la tour, et donne mat au second coup.

PREMIER RENVOI

Sur le septième coup du Gambit de Cunningham.

7 *coup. Blanc.* LE roi à la case de sa tour.
Noir. Le fou à la seconde case de son roi.
8. B. Le fou du roi prend le pion, et donne échec.
N. Le roi prend le fou.
9. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir donnant double échec.
N. Le roi à la troisième case; ailleurs il perd sa dame.
10. B. La dame donne échec à la quatrième case du chevalier de son roi.
N. Le roi prend le chevalier.
11. B. La dame donne échec à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le roi à la troisième case de sa dame.
12. B. La dame donne échec et mat à la quatrième case de la dame noire.

SUITE DE CE PREMIER RENVOI,

En cas que le roi refuse de prendre votre Fou au huitième coup.

8 *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion, et donne échec.
Noir. Le roi à la case de son fou.
9. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.
N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de son roi.
10. B. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. La dame à la case de son roi.
11. B. Le chevalier du roi à la seconde case du fou du roi noir.
N. La tour à la case de son chevalier.
12. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion de la dame deux pas.
13. B. Le pion prend le chevalier.
N. Le pion reprend le pion.
14. B. Le fou de la dame à la quatrième case du roi noir.
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
15. B. La dame à la case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

16. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le fou prend le chevalier.
17. B. Le fou de la dame donne échec.
N. La tour couvre l'échec.
18. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.
N. Le fou prend le fou.
19. B. Le chevalier reprend le fou.
N. La dame à la seconde case du fou de son roi.
20. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame reprend le chevalier.
21. B. La dame prend la dame.
N. Le roi reprend la dame.
22. B. Le fou prend la tour, et ensuite doit gagner avec la supériorité d'une tour et une très-bonne situation.

(*a*) Le blanc sacrifie cette pièce uniquement pour abréger la partie.

TROISIÈME RENVOI

DU GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commençant au onzième coup du blanc.

11 *coup. Blanc.* LE pion de la dame deux pas.
Noir. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi blanc.
12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le pion du fou du roi deux pas.

13. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (*a*)

N. La dame à la seconde case de son roi.

14. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas. (*b*)

15. B. Le pion prend le pion.

N. Le pion reprend le pion.

16. B. La tour de la dame à la case de son fou.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier noir.

N. Le pion du fou du roi reprend le chevalier.

18. B. Le chevalier prend le pion noir près de son roi.

N. Le roi roque du côté de sa tour.

19. B. La dame à sa seconde case.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

20. B. La tour de la dame à la quatrième case du fou de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

21. B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

(*a*) Vous jouez ce chevalier pour tenter votre adversaire de le prendre; mais il est bon d'avertir ici qu'il jouerait très-mal s'il prenait, parce qu'un chevalier situé ou posté de cette manière (s'entend soutenu de deux pions) pendant qu'il ne vous reste aucun pion à pousser sur lui pour le faire décamper, vaut autant qu'une tour, à cause qu'il vous devient tellement incommode, que vous serez obligé de le prendre; et en tel cas votre adversaire réunissant ses deux pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses pions ennemis) doit probablement vous coûter une pièce, si vous voulez l'empêcher de faire une dame.

(*b*) S'il prenait votre pion, son jeu diminuerait beaucoup de sa force, parce que son chevalier ne serait plus soutenu que d'un seul pion, qui se trouverait ensuite sans défense s'il souffrait que vous prissiez son chevalier royal; il serait donc obligé de le retirer pour conserver son pion, et cela réparerait beaucoup votre jeu.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
22. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
N. La tour prend la tour.
23. B. Le chevalier reprend la tour.
N. La dame à sa troisième case.
24. B. La dame à la seconde case de la tour de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
25. B. La dame prend la dame.
N. La tour reprend la dame.
26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.
N. Le roi à la troisième case de son chevalier.
27. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
28. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le chevalier à la seconde case de son roi.
29. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. La tour à la seconde case de sa dame.
30. B. La tour prend la tour : ne prenant point, cela revient au même.
N. Le fou reprend la tour.
31. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
32. B. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi.
N. Le roi à la quatrième case de sa tour.
33. B. Le fou du roi donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
34. B. Le fou prend le fou.
N. Le roi reprend le fou.
35. B. Le chevalier donne échec à la troisième case de son roi.

N. Le roi à la quatrième case du fou du ro blanc.

36. B. Le roi à la quatrième case de sa tour.

N. Le roi à la troisième case du fou du roi blanc.

37. B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

38. B. Le fou à la case du chevalier de son roi.

N. Le pion du roi un pas.

39. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le pion du roi un pas.

40. B. Le fou à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier prend le pion de la dame, et gagne ensuite la partie.

GAMBIT
DE LA DAME,
SURNOMMÉ LE GAMBIT D'ALLEPE,
Où il y aura six Renvois,

Le premier sur le troisième coup du blanc, le second sur le troisième coup du noir, le troisième au quatrième coup du blanc, le quatrième au septième coup du blanc, le cinquieme au huitième coup du noir, et le sixième au dixième coup du blanc.

1 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le pion du fou de la dame deux pas.
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le pion du roi deux pas. (*a*)
N. Le pion du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si, au lieu de deux, vous ne poussiez ce pion qu'un pas, votre adversaire serait en état de tenir le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier renvoi en sera le témoignage. Je me sers en même temps de cette occasion pour dire qu'un certain auteur (d'ailleurs assez intelligent, et qui se plaît à jouer presque toujours cette partie) enseigne à ne point pousser ce pion deux pas; cependant on serait convaincu par ce renvoi, que c'est le coup le mieux joué. Il est bien vrai qu'en ne le poussant qu'un pas, l'on peut quelquefois attraper un mauvais joueur, mais cela ne justifie pas le coup.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce pion, il eût soutenu celui du Gambit, il perdrait la partie, c'est ce qu'on verra par un second

4. B. Le pion de la dame un pas. (*c*)
N. Le pion du fou du roi deux pas. (*d*)
5. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
6. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
7. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour. (*e*)
N. Le fou prend le chevalier près de la tour du roi blanc. (*f*)
8. B. La tour reprend le fou.
N. Le roi roque. (*g*)

renvoi. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pousser en tel cas le pion du fou de votre roi deux pas, et votre situation aurait été des meilleures, puisque vous auriez eu trois pions de front.

(*c*) Si, au lieu de pousser en avant, vous eussiez pris le pion de son roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisième renvoi.

(*d*) S'il eût joué toute autre chose, vous deviez pousser le pion de votre roi deux pas, et par ce moyen vous auriez procuré une entière liberté à vos pièces.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce chevalier pour vous défaire du fou de son roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit de la remarque (*c*) de la première partie), vous eussiez pris le pion du Gambit, vous perdiez la partie. C'est ce qu'il est encore nécessaire de faire voir par un quatrième renvoi sur cette partie.

(*f*) Si, au lieu de prendre votre chevalier, il eût joué son fou à la quatrième case de votre dame, vous deviez l'attaquer avec votre chevalier royal, et le prendre le coup suivant.

(*g*) Si, au lieu de roquer, il eût poussé le pion du chevalier de sa dame deux pas, pour soutenir le pion du Gambit, vous seriez convaincu par un cinquième renvoi, qu'il perdait encore la partie : et si, au lieu d'un de ces deux coups, il eût choisi celui de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'aurait osé prendre derechef le vôtre avec son chevalier, parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre dame, il perdait indubitablement la partie. C'est ce qu'il est aisé de voir sans renvoi.

9. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

N. Le pion prend le pion.

10. B. Le fou du roi prend le pion du Gambit. (*h*)

N. Le pion prend le pion du fou du roi blanc.

11. B. Le pion reprend le pion. (*i*)

N. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

12. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13. B. La dame à sa seconde case.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

14. B. Le fou de la dame prend le chevalier.

N. Le pion de la tour reprend le fou.

15. B. Le roi roque du côté de sa dame.

N. Le roi à la case de sa tour.

16. B. La tour du roi à la quatrième case de chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

17. B. La dame à la troisième case de son roi.

N. La dame à sa troisième case.

(*h*) Voici encore un coup particulier, et qui demande un sixième renvoi; c'est que si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

(*i*) En reprenant ce pion, vous donnez une ouverture à votre tour sur son roi, et ce pion sert aussi à mieux couvrir votre roi, outre qu'il arrête son chevalier; et malgré que vous ayez un pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie.

18. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.
N. Le fou prend le chevalier.
19. B. Le pion reprend le fou pour se réunir à son camarade.
N. La tour du roi à la case de son roi.
20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. La dame à la quatrième case de son fou.
21. B. La dame prend la dame.
N. Le pion reprend la dame.
22. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N Le roi à la seconde case de son chevalier.
23. B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
24. B. La tour du roi à la troisième case de son chevalier.
N. Le chevalier à la quatrième case de la tour de son roi.
25. B. La tour attaquée par le chevalier, se sauve à la troisième case du chevalier de sa dame.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
26. B. Le pion de la dame un pas pour faire ouverture à votre tour et à votre fou.
N. Le pion prend le pion.
27. B. La tour du roi prend le pion.
N. La tour de la dame à la case de sa dame.
28. B. La tour de la dame à la case de sa dame.
N. Le chevalier à la troisième case du fou de son roi.

29. B. La tour du roi donne échec.
N. Le roi à la case de sa tour.
30. B. Le fou à la quatrième case de la dame noire pour empêcher l'avancement des pions de l'adversaire.
N. Le chevalier prend le fou.
31. B. La tour reprend le chevalier.
N. La tour du roi à la case de son fou.
32. B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.
N. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi blanc.
33. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.
N. Le pion de la dame un pas.
34. B. Le pion prend le pion.
N. La tour de la dame reprend le pion.
35. B. La tour du roi à la seconde case du roi noir.
N. Le pion du chevalier du roi un pas : s'il soutenait le pion, il perdrait la partie.
36. B. Une des deux tours prend le pion.
N. La tour prend la tour.
37. B. La tour reprend la tour.
N. La tour donne échec à la seconde case du fou du roi blanc.
38. B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.
N. La tour prend le pion.
39. B. Le pion de la tour deux pas. (*k*)
N. Le pion du chevalier du roi un pas.

(*k*) Si, au lieu de pousser ce pion, vous eussiez pris le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi aurait empêché votre tour de venir à temps pour barrer le passage au pion de son chevalier. C'est ce qu'on peut voir en jouant les mêmes coups.

40. B. Le pion de la tour un pas.
N. Le pion du chevalier un pas.
41. B. La tour à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier un pas.
42. B. La tour à la case du chevalier de son roi.
N. La tour donne échec.
43. B. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La tour à la troisième case du chevalier du roi blanc.
44. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour à la seconde case de son chevalier.
45. B. Le roi prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.
46. B. Le roi à la troisième case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion de la tour un pas.
47. B. Le pion de la tour un pas.
N. La tour prend le pion. (*l*)
48. B. La tour prend le pion. (*m*)
N. La tour à la seconde case de la tour du roi.
49. B. Le pion deux pas.
N. Le pion un pas.
50. B. La tour à la seconde case de la tour de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
51. B. Le pion un pas.

(*l*) S'il ne prenait pas votre pion, il perdrait la partie en prenant immédiatement le sien.

(*m*) Si, au lieu de prendre son pion, vous eussiez pris sa tour, vous auriez perdu.

N. Le roi à la troisième case de son chevalier.

52. B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.

N. Le roi à la quatrième case de son chevalier.

53. B. Le pion un pas.

N. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

54. B. Le pion avance.

N. La tour prend le pion ; et jouant ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coûtera la tour.

Il n'est pas nécessaire de renvois sur ces derniers coups, puisqu'il est facile de les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

PREMIER RENVOI
DU GAMBIT DE LA DAME,
Au troisième coup.

3 *coup.* ***Blanc.*** LE pion du roi un pas.
Noir. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)
4. B. Le fou du roi prend le pion.
N. Le pion du roi un pas.
5. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou. (*b*)
6. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame deux pas. (*c*)
7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
8. B. Le roi roque.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (*d*)

(*a*) Le jeu de ce pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre roi deux pas, puisque son pion vous empêche à présent de mettre celui de votre roi de front avec celui de votre dame.

(*b*) C'est encore par le même principe qu'il joue ce chevalier, qui est d'empêcher l'union du pion de votre roi avec celui de votre dame.

(*c*) Ce pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les pions du centre de se réunir de front.

(*d*) Il joue ce pion pour pousser, en cas de besoin, celui du fou de son roi sur votre pion royal; ce qui causerait infailliblement la séparation de vos meilleurs pions.

9. B. Le pion de la dame prend le pion. (*e*)
N. La dame prend la dame.
10. B. La tour reprend la dame.
N. Le fou du roi prend le pion.
11. B. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.
N. Le roi à sa seconde case.
12. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.
N. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
13. B. Le chevalier du roi prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
14. B. Le pion du fou du roi un pas. (*f*)
N. Le pion de la tour du roi un pas.
15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier à la quatrième case de sa dame.
16. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
18. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.
N. Le fou de la dame à la troisième case.

(*e*) Si, au lieu de prendre ce pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre adversaire aurait attaqué le fou de votre roi avec le chevalier de sa dame, pour vous obliger à lui donner échec; et en tel cas, jouant son roi à la seconde case de son fou, il gagnerait le coup sur vous, et une bonne situation de jeu.

(*f*) Vous avancez ce pion pour empêcher votre adversaire de mettre trois pions de front, ce qu'il aurait fait en poussant celui de son roi.

19. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
20. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
21. B. Le fou de la dame à sa troisième case.
N. Le pion du chevalier du roi prend le pion.
22. B. Le fou prend la tour. (*g*)
N. Le pion prend le pion du roi donnant échec.
23. B. Le roi reprend le pion.
N. La tour prend le fou.
24. B. Le fou du roi à sa troisième case.
N. Le roi à sa troisième case.
25. B. La tour du roi à la seconde case de sa dame.
N. Le pion de la dame donne échec.
26. B. Le roi à la seconde case de son fou.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du roi blanc.
27. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le roi à la quatrième case de sa dame.
28. B. La tour du roi à la seconde case de son roi.
N. La tour à la case de son roi.
29. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le fou.

(*g*) Si vous eussiez repris son pion avec celui de votre chevalier, il aurait poussé celui de sa dame sur votre fou, et ensuite il serait entré dans votre jeu par un échec de sa tour soutenue du fou de sa dame; et si vous eussiez repris ce pion avec celui de votre roi, il aurait fait de même; ce qui lui aurait donné un beau jeu, et cela pour avoir un pion de passé, c'est-à-dire, un pion qui ne peut être arrêté que par des pièces, et qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne fasse une dame.

30. B. La tour prend la tour.
N. Le pion prend le pion.
31. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
32. B. La tour du roi à la case de la tour du roi noir.
N. Le pion de la dame un pas.
33. B. Le roi à sa troisième case.
N. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du fou de sa dame.
34. B. Le roi à la quatrième case de son fou, ne pouvant mettre ailleurs.
N. Le pion de la dame un pas, et gagne la partie.

Je laisse perdre cette partie, pour faire voir la force de deux fous contre les tours, particulièrement lorsque le roi est entre deux pions. Si donc, au lieu d'employer vos tours à faire la guerre à ses pions, vous vous fussiez défait du fou de son roi, jouant votre tour au trente-unième coup à la case de la dame noire; au trente-deuxième, porté votre autre tour à la seconde case du roi de l'adversaire; au trente-troisième, sacrifié votre première tour pour le fou de son roi, vous verrez que de la partie vous en pourriez faire une remise.

SECOND RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troisième coup du noir.

3 *coup. Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
4. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
5. B. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*a*)
N. Le pion du gambit prend le pion.
6. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
7. B. Le fou du roi prend le pion et donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
8. B. La dame prend le pion.
N. Le fou prend le fou.
9. B. La dame reprend le fou et donne échec.
N. La dame couvre l'échec.
10. B. La dame prend la dame.
N. Le chevalier reprend la dame.
11. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du roi un pas.
12. B. Le roi à sa seconde case.

(*a*) Il est de la même conséquence dans l'attaque du Gambit de la dame, de séparer les pions de l'adversaire de ce côté, que dans les Gambits du roi de séparer ceux du côté du roi.

N. Le pion du fou du roi deux pas. (*b*)

13. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

14. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame. (*c*)

15. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le fou prend le fou.

17. B. La tour prend le fou.

N. Le roi à sa seconde case.

18. B. Le roi à la troisième case de son fou.

N. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

19. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le roi à sa troisième case.

20. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

(*b*) En poussant ce pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre roi, pour que celui de votre dame, qui est à la tête, reste en arrière et vous devienne inutile. (Voyez la remarque (*l*) de la troisième partie.) Il faudra néanmoins le jouer; mais vous tâcherez ensuite, par le secours de vos pièces, de changer ce pion de votre dame pour celui de son roi, et donner par ce moyen un passage libre à celui du vôtre.

(*c*) Dans la situation présente, votre adversaire est forcé de vous proposer à changer de chevalier, malgré qu'il sépare ses pions par ce coup; parce que, s'il eût joué toute autre chose, vous auriez gagné le pion de sa tour, en jouant votre chevalier à la quatrième case de celui de la dame noire.

N. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

21. B. La tour de la dame donne échec.

N. Le chevalier couvre l'échec.

22. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

24. B. La tour de la dame prend le pion de la tour adversaire.

N. La tour prend la tour.

25. B. La tour reprend et doit ensuite gagner, pour avoir un pion de plus, et passer. (*d*)

(*d*) On peut être convaincu par ce renvoi, qu'un pion séparé des autres ne peut jamais faire fortune.

QUATRIÈME RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatrième coup du blanc.

4 *coup. Blanc.* LE pion de la dame prend le pion.

Noir. La dame prend la dame.

5. B. Le roi reprend la dame.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

6. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
8. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas.
9. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
N. Le roi roque.
10. B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
11. B. Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.
12. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.
N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. Le pion reprend le chevalier.
16. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case du chevalier de la dame blanche.
17. B. La tour de la dame à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.
19. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
20. B. La tour prend la tour.
N. La tour reprend la tour.
21. B. La tour à la case de sa dame.
N. Le chevalier de la dame donne échec.
22. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.
23. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion prend le pion.
24. B. Le pion reprend le pion.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
25. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de sa dame.
26. B. Le fou à la quatrième case du chevalier de son roi.
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
27. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.
28. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le pion reprend le chevalier.
29. B. Le fou prend le pion.
N. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.
30. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le pion de la dame un pas.

31. B. Le pion du fou du roi prend le pion. (*a*)
N. Le chevalier à la troisième case du chevalier de la dame blanche.
32. B. Le pion un pas.
N. La tour à la case de la tour de sa dame, pour donner mat.
33. B. La tour prend le pion.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.
N. La tour donne échec et mat à la case du fou de la dame.

(*a*) Il prend ce pion pour pousser à dame sur la case blanche soutenue de son fou.

QUATRIÈME RENVOI
SUR LE GAMBIT DE LA DAME,
Au septième coup du blanc.

7 *coup. Blanc.* LE fou du roi prend le pion du Gambit.
Noir. Le pion du fou du roi prend le pion.
8. B. Le pion du fou du roi reprend le pion.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
9. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
N. La dame donne échec.
10. B. Le roi à la seconde case de sa dame.
N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi blanc.

11. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du roi blanc.
12. B. La dame à la seconde case de son roi.
N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
13. B. La dame à sa troisième case.
N. Le chevalier du roi prend le pion.
14. B. Le chevalier du roi à sa case.
N. La dame à la case du roi blanc donnant échec.
15. B. Le roi se retire.
N. Le fou du roi prend le chevalier, et doit ensuite gagner facilement.

CINQUIÈME RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au huitième coup du noir.

8 *coup. Blanc.* LA tour prend le fou.
Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
9. B. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame noire.
N. Le roi roque.
10. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.
11. B. Le chevalier prend le chevalier.
N. Le fou reprend le chevalier.
12. B. Le pion de la tour prend le pion.
N. Le fou reprend le pion.

13. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion du fou du roi prend le pion.
14. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion.
N. Le fou à la seconde case de sa dame.
15. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.
N. Le pion prend le pion.
16. B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à la case de sa tour.
17. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le pion de la tour du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour prend le fou de la dame.
19. B. Le pion prend le pion.
N. Le chevalier à la quatrième case de sa tour.
20. B. Le fou à la troisième case du chevalier du roi noir.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou du roi blanc.
21. B. La dame à la seconde case de son fou.
N. Le chevalier prend le fou, pour éviter le mat.
22. B. La dame reprend le chevalier.
N. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.
23. B. La dame donne échec.
N. Le roi se retire.
24. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le fou prend le pion.
25. B. La dame prend le fou.

N. La dame à la troisième case du fou de son roi.
26. B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de la dame noire.
N. La dame prend la dame.
27. B. La tour de la dame reprend la dame.
N. La tour du roi à la seconde case de son fou.
28. B. Le roi à sa seconde case.
N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
29. B. La tour de la dame à la troisième case du roi noir.
N. Le pion de la tour un pas.
30. B. La tour prend le pion.
N. Le pion de la tour un pas.
31. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.
N. Le pion de la tour un pas.
32. B. La tour à la troisième case de son roi.
N. La tour du roi à la troisième case de son fou.
33. B. La tour à la troisième case de sa dame.
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à sa quatrième case.
N. La tour prend la tour.
35. B. Le roi reprend la tour.
N. La tour à la troisième case de la tour de sa dame.
36. B. Le roi à la quatrième case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
37. B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.
N. La tour donne échec.
38. B. Le roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.
N. La tour prend le pion.
39. B. La tour reprend le pion,

N. Le roi à sa seconde case.
40. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
41. B. La tour à la seconde case de la tour de la dame noire.
N. Le roi à la case de sa dame.
42. B. Le roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.
N. Le pion du chevalier un pas.
43. B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.
N. La tour donne échec.
44. B. Le pion couvre l'échec.
N. Le pion prend le pion.
45. B. Le pion reprend le pion.
N. Le roi à sa case.
46. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. La tour à la troisième case de sa tour.
47. B. Le roi à la seconde case du fou de la dame noire, et gagnera la partie en poussant son pion.
N.

SIXIÈME RENVOI
DU GAMBIT DE LA DAME,
Au dixième coup du blanc.

10 *coup. Blanc.* LE pion du fou du roi prend le pion.

Noir. Le chevalier prend le pion du roi.

11. B. Le chevalier reprend le chevalier.

N. La dame donne échec.

12. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (*a*)

N. La dame prend le pion de la tour.

14. B. La tour du roi à la case de son fou. (*b*)

N. La dame prend le chevalier et donne échec.

15. B. Le roi à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. La tour prend la tour. (*c*)

N. La tour reprend la tour.

17. B. La dame à la case de son roi.

N. La tour à la seconde case du fou du roi blanc, et gagne la partie.

(*a*) Tout ce que vous eussiez pu jouer ne pouvait vous empêcher de perdre une pièce.

(*b*) Si, au lieu de jouer votre tour, vous eussiez joué votre roi, il gagnait plus facilement en jouant sa tour à la seconde case du fou de votre roi.

(*c*) Si vous eussiez pris son fou, il vous aurait donné échec avec sa dame à la troisième case de la vôtre, et mat le coup après, en prenant votre tour.

LE MAT DU FOU DE LA TOUR,

Contre une Tour.

La situation dans laquelle je mets les pièces est la plus avantageuse pour la tour qui défend le mat ; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le roi à l'extrémité de l'échiquier.

SITUATION.

NOIR.

Le roi à sa case, et la tour à la seconde case de sa dame.

BLANC.

Le roi à la troisième case du roi noir, la tour sur la ligne du fou de la dame, et le fou à la quatrième case du roi noir.

---

1 *coup. Blanc.* LA tour donne échec.
Noir. La tour couvre l'échec.
2. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. La tour à la seconde case de la dame blanche.
3. B. La tour à la second case du chevalier de la dame noire.
N. La tour à la case de la dame blanche.

Quatrième coup sur lequel il y a un renvoi.

B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
N. La tour à la case du fou du roi blanc.

Cinquième coup sur lequel on trouvera un second renvoi.

B. Le fou à la troisième case du chevalier de son roi.
N. Le roi à la case de son fou.
6. B. La tour à la quatrième case du chevalier de son roi.
N. Le roi à sa place.

Septième coup avec un troisième renvoi.

B. La tour à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La tour à la case de la dame blanche.
8. B. Le fou à la quatrième case de la tour de son roi.
N. Le roi à la case de son fou.
9. B. Le fou à la troisième case du fou du roi noir.
N. La tour donne échec à la case du roi blanc.
10. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le roi à la case de son chevalier.
11. B. La tour à la quatrième case de la tour du roi, et donne échec et mat le coup après.

PREMIER RENVOI

Au quatrième coup.

4 *coup. Blanc.* LA tour à la seconde case du chevalier du roi noir.
Noir. Le roi à la case de son fou.
5. B. La tour à la seconde case de la tour du roi noir.
N. La tour à la case du chevalier du roi blanc.

Sixième coup, avec un renvoi sur ce même renvoi.

B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. La tour donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.
7. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le roi à la case de son chevalier.
8. B. La tour donne échec.
N. Le roi à la seconde case de sa tour.
9. B. La tour donne échec et mat à la case de la tour du roi noir.

Suite du sixième coup sur ce renvoi, en cas qu'il ne donne point échec.

B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
N. Le roi à la case de son chevalier.
7. B. La tour donne échec à la case du fou de la dame.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.
8. B. La tour donne échec à la case de la tour du roi noir.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
9. B. La tour donne échec à la case du chevalier du roi noir, et prend la tour pour rien.

SECOND RENVOI

Sur le cinquième coup du mat de la Tour, et Fou contre la Tour.

5 *coup. Blanc.* LE fou à la troisième case du chevalier de son roi.
Noir. La tour à la troisième case du fou du roi blanc.
6. B. Le fou à la troisième case de la dame noire.
N. La tour donne échec.
7. B. Le fou couvre l'échec.
N. La tour à la troisième case du fou du roi blanc.
8. B. La tour donne échec à la seconde case du roi noir.
N. Le roi à la case de sa dame.
9. B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire, et donne échec et mat le coup après, à la case de la dame noire.

TROISIÈME RENVOI

Sur le septième coup.

7 coup. Blanc. LA tour à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le roi à la case de son fou.
8. B. Le fou à la quatrième case du roi noir.
N. Le roi à la case de son chevalier.
9. B. La tour à la quatrième case de la tour de son roi, et donne mat le coup suivant à la case de la tour du roi noir.

SUPPLÉMENT

DE LA QUATRIÈME PARTIE,

Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait, il n'est point avantageux de jouer le pion du fou de la dame au second coup.

1 *coup. Noir.* LE pion du roi un pas.
Blanc. De même.
2. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la dame deux pas.
3. N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.
4. N. Le pion de la dame deux pas.
B. Le pion prend le pion.
5. N. Le pion reprend le pion.

B. Le pion du fou de la dame deux pas.
6. N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
B. Le pion prend le pion.
7. N. La dame reprend le pion.
B. La dame prend la dame.
8. N. Le fou reprend la dame.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

Sans aller plus loin, je laisse à considérer, par la situation présente, si le noir a profité quelque chose de son attaque.

Fin du troisième et dernier Volume.

TABLE DES JEUX

Contenus dans le troisième Volume.

Le Jeu du Trictrac, avec une table alphabétique des termes de ce Jeu. pag. 1
Le nouveau Jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui. . . . 45
Dictionnaire des termes du Trictrac. 123
Le Jeu du Revertier 132
Le Jeu de Toute-table. 147
Le Jeu de Tourne-case . 156
Le Jeu des Dames rabattues. 162
Le Jeu du Plain 169
Le Jeu du Toc 172
Le Jeu de Domino, avec les décisions des meilleurs Joueurs 181
Le Jeu des Echecs. 202

Fin de la Table.